SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 11 N°11 AOUT-SEPTEMBRE 1992

LE MAG DES CONSOLES

joypad

AOUT-SEPTEMBRE 1992

180 PAGES

MEGA DOSSIERS

STREET FIGHTER II

TOKI SUR LYNX

47 nouveautés

CHUCK ROCK • MEGAMAN 3
STREET FIGHTER 2 • TAZMANIA
BATMAN RETURNS
SUPER MONACO GP 2
NINJA GAIDEN etc...

LA NEC 32 BITS encore plus ULTRA



LES PREVIEWS de la rentrée:

SUPER STAR WARS (SFC) - SHADOW OF THE BEAST (LYNX)
THUNDERFORCE IV (MD) - MIC & MAC (MD) - AXELAY (SFC) etc...



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTACHEZ VOS CEINTURES.

COURRIER des lecteurs

Salut Joypad!
La console de Matsushita et d'Electronic Arts sera-t-elle une 8, 16, 32, 64, 128 ou 1024 bits?

Yann Jovidebo

Il s'agira d'une console 32 bits dans laquelle un CD-Rom sera intégré dès la version de base. Elle en est pour le moment au stade du fœtus puisque, d'après nos sources, elle ne sortira pas avant le prochain printemps, elle est dans les mains des ingénieurs de la SMSG (San Mateo Software Group), une firme montée pour l'occasion par Electronic Arts, Matsbushita, et la Warner, qui détiennent respectivement 40%, 25% et 25% des parts, le reste étant partagé par des actionnaires de plus faible envergure.

Salut les copains!
Est-il vrai qu'il existe des petits films de 10 minutes sur Mega CD? Peut-on écouter des CD musicaux avec un CD-Rom (Mega CD)? Comment ça se passe quand un éditeur de jeux veut utiliser un personnage de dessins animés (ex: Tic et Tac, Mickey, Donald). Doit-il payer? Existe-t-il des jeux où l'on dirige un "méchant" et pas un "gentil": ça devient chiant de toujours délivrer une princesse ou de sauver l'univers. Quelle est la différence entre la Megadrive + Mega CD et la Wondermega? Quel est le jeu composé du plus grand nombre d'épisodes?

Fred Jeannerod

Purée, lui, le nombre de questions. Salaud.
Non, il n'existe pas encore de petit film, non. Mais quand il sortira en Europe, le Mega CD devrait être accompagné d'un CD comprenant des mini-clips de deux minutes environ.
Il est tout-à-fait possible de lire des CD audio sur un Mega CD, oui. Mais c'est nettement moins portable qu'un Discman.
Mickey, c'est quelqu'un de très connu, on peut même dire qu'il est relativement très célèbre. Si un éditeur veut l'utiliser dans un jeu, c'est parce qu'il sait bien qu'il y a des gens — et plutôt pas mal — qui aiment Mickey et qui vont être tentés d'acheter son jeu. Si Mickey est aujourd'hui très connu, c'est parce qu'il y a eu une équipe pour travailler dessus, pour en assurer la promo et pour le faire aimer du public (quand ils veulent, leur page de pub, chez Eurodisney). Il serait donc anormal, voire amoral, que des personnes puissent se mettre plein de ronds dans les fouilles, comme ça, gratuitement, en profitant d'un boulot fourni par d'autres. Pour que l'éditeur puisse espérer bénéficier de l'image conçue par Disney, il faut qu'il la "loue", en payant des droits. Généralement, c'est très cher. Pour un magazine, c'est différent. Par exemple, en couverture du numéro 3 de Joypad, nous avions mis Mario. Nous n'avons rien payé, nous avons simplement demandé l'autorisation auprès de Nintendo, puisque, en quelque sorte, nous assurions un peu la promotion de leur mascotte et que le canard ne parlait pas que de Mario (il est vraisemblable qu'un canard avec Mario en couverture se vendra plus que le même avec un banal chat en couverture, mais ça n'est pas strictement vérifiable).
Il existe peu de jeux où tu incarnes un "méchant". Le seul titre qui me vienne à l'esprit, c'est Rampage, où tu diriges des gros monstres qui doivent casser les beaux immeubles et manger les petites filles sans défense. Le problème, c'est qu'un jeu où tu aurais le rôle d'un sale dealer ("merde"), d'un kidnappeur ou d'un violeur se vendrait très mal, dans la mesure où ce sont des valeurs qu'aucun parent ne souhaite inculquer à ses gosses. Et ton argent de poche, qui te le donne, si ce ne sont pas tes parents? Le premier qui répond "Mon argent de poche, je le gagne en vendant du teusch dans la cour de récréation et en mettant ma petite sœur sur le trottoir", c'est un coup de boule.
La Wondermega, c'est un pack comprenant la Megadrive et le Mega CD mais bénéficiant quand même de petits atouts supplémentaires: une interface MIDI (pour brancher un synthé), un système permettant le karaoké (un truc ringard que les japonais adorent faire: chanter dans un microphone sur des images, tu chantes sur des clips, c'est toi la vedette. Chouette...) et la lecture de CDG (CD graphiques, un slide-show d'images). Par ailleurs, il est plus rapide, un peu (pas beaucoup).
Tu as la saga des Ultima, on en est au 6 sur Megadrive et Super Famicom (et 7 sur PC, sans parler de l'extraordinaire Ultima Underworld). Il y a aussi Valis 4 (Nec), Y'S 3 (Megadrive), Rayxamber 3 (Nec) et, bientôt, Thunder Force 4 (Megadrive).

Salut les potes!
J'ai la Lynx et je trouve qu'il n'y a pas assez de jeux.

Thomas Bertrand

Au risque de passer pour une curiosité, je n'hésite pas à dire que la Lynx est une excellente portable, qui vaut bien celle de Sega. Il faut juste avoir essayé des jeux comme Blue Lightning, Chip's Challenge, Shanghai, California Games, Checkered Flag ou Warbirds qui sont tout bonnement extraordinaires (surtout quand on joue à plusieurs, dans le cas des trois derniers). Mais, tu as raison, et c'est pour cela qu'il est de bon ton de dénigrer la Lynx, il y a trop peu de jeux. Hélas, ça n'est pas nouveau, Atari Corp (et encore moins Atari France) n'a jamais su défendre ses machines, quand bien même elles étaient fabuleuses. Heureusement, ils semblent vouloir relancer leur machine avec une nouvelle vague de jeux tels que Lemmings, Super Off Road, Pit Fighter, Double Dragon, Cabal, Switchblade 2, Eye of the Beholder, Shadow of the Beast, et bien d'autres titres, une trentaine en tout, sans compter ceux de Telegames. Je viens juste de voir Batman Returns qui sortira cet été, il est un peu hard mais devrait faire changer pas mal d'avis sectaires quant aux jeux Lynx.

Salut les amis!
Existera-t-il un jour un Street Fighter 2 sur Megadrive? Est-il vrai que la Super Nintendo pourra concurrencer la Neo-Geo? Si oui, comment? Quand vous testez un jeu, vous pourriez mettre le nombre de niveaux, car quand on met 450 francs dans un jeu, on voudrait tout de même qu'il soit long. Dans votre dernier numéro, une page de courrier, c'est mesquin.

Nous avons entendu des rumeurs selon lesquelles Street Fighter 2 ferait effectivement l'objet d'une adaptation sur Megadrive. Naturellement, comme ce sont des rumeurs, nous ne pouvons pas vous donner une date de sortie, inutile de nous téléphoner pour nous la demander.
A tous les coups, les possesseurs de Neo-Geo vont s'offusquer, mais tant pis, je prends sur moi: il est tout-à-fait imaginable que la Super Nintendo puisse un jour concurrencer la Neo-Geo, et, à mon avis, quand tu vois des jeux comme Super Aleste ou Street Fighter 2, c'est déjà fait. Cela dit, il ne faut pas non plus s'énerver, la Neo-Geo est encore au-dessus, ce ne sont jamais que deux titres. Mais SNK devra faire attention à deux choses: d'une part, ces nouveaux produits annoncent une nouvelle génération de jeux sur Super Nintendo, les programmeurs semblant enfin bien maîtriser la bécane et tirer parti de ses meilleures capacités, et, d'autre part, le CD-Rom Nintendo viendra doper la machine dans très peu de temps maintenant. Je serais SNK, je baisserais mes prix vite fait.
Généralement, nous indiquons le nombre de niveaux de chaque jeu testé. Attention, je précise, il n'est pas donné dans la petite fiche technique, mais dans le test lui même. Ah bé oui, il faut lire le texte, ah oui.
Une page de courrier, c'est mesquin, oui, tu as raison. Attention, lecteurs, nous allons faire quelque chose de très mesquin, là, maintenant. Attention. 1, 2, 3. C'est fini.

NUMERO 11

SOMMAIRE

EDITO

Salut les Segamaniaques, les Nintendophiles, les NECcrophages et les Lynxatariens! Vous allez être gâtés cet été avec toutes ces nouveautés que nous vous présentons. Quand vous lirez ces lignes, vous serez peut-être en train de vous dorer sur les plages en recherchant un coin d'ombre pour taquiner votre Game Boy ou votre Game Gear. A moins que vous n'ayez choisi de rester enfermés tout l'été dans une chambre obscure en compagnie de votre console préférée, auquel cas nous vous souhaitons de bronzer grâce aux rayons de votre moniteur!

L'évènement du mois, c'est, bien, sûr l'arrivée du tant attendu Street Fighter II et nous en avons profité pour réaliser un dossier complet sur les innombrables coups disponibles dans ce magnifique jeu. Quels petits veinards, les possesseurs de la Super Famicom! D'autre part, nous ne saurions que trop vous conseiller de jeter un coup d'oeil à notre article sur la 32 bits NEC, dans la rubrique news. En voilà une console qui promet beaucoup, mais il va vous falloir être patients car elle ne sortira pas demain!

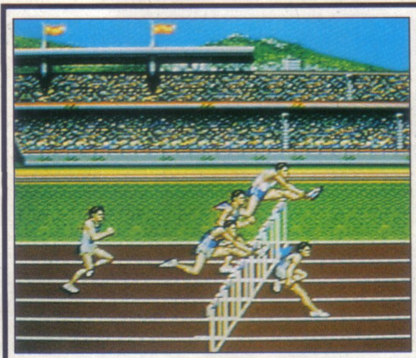
L'été sera chaud pour les consoleux, et toute l'équipe de Joypad vous souhaite de bonnes vacances... et bons jeux!

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. **Directeur de la publication :** Marc Andersen • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette :** LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture et Nanard le renard des News :** LINOS • **Coordination technique :** Claude LUCAS • **Publicité :** Isabelle WEILL • **NEWS :** J'm DESTROY • **Trucs & astuces :** Steph et Greg NTC• **Correspondant : USA :** Sendaï Publications • **JAPON :** Beep Megadrive - The Super Famicom • **Directeur des ventes :** PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort: N° VERT:** (1) 05 19 84 57. **Photogravure:** PPO, RPM et Intégral • **Imprimé** par JL. Sa • **Distribution:** Transport Presse.
Illustration de couverture: Illustration de couverture : **CHUCK ROCK**

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Tirage 110 000 exemplaires.

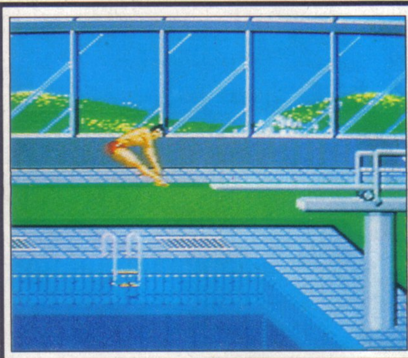
PLUS GRAND
ALLENGE SPORTIF

Mega Drive



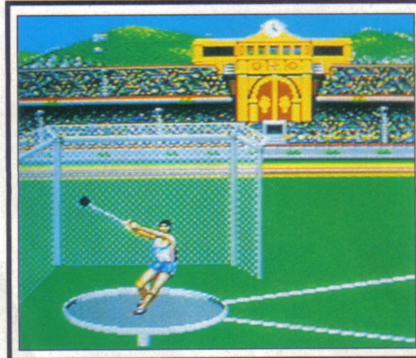
110 METRES HAIES

Master System/Game Gear



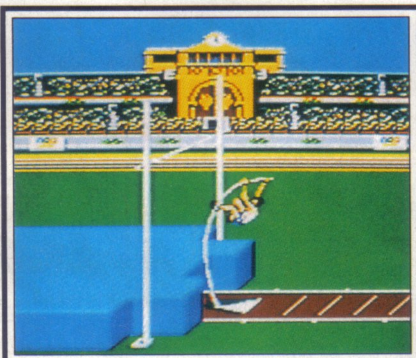
PLONGEON

Mega Drive



LANCER DE MARTEAU

Master System/Game Gear



SAUT A LA PERCHE

Master System™

Barcelone. Les Jeux Olympiques. La chance de votre vie pour faire vos preuves dans la plus grande arène sportive du monde.

L'apogée d'années de préparation et d'entraînement n'est qu'à une fraction de seconde... l'émotion, la passion de la foule... la folle intensité de la compétition.

Vivez l'expérience de l'événement réel - avec Olympic Gold sur le Sega Master System.

Battez un record olympique... pulvérisez un record du monde. Communiquez toute l'énergie physique dont vous êtes capable à votre console préférée!

Olympic Gold sur le Master System: le suprême challenge sur la suprême console de jeux.



Les Jeux Olympiques 1992, le premier événement sportif du monde, est maintenant disponible sur la première console du monde, le SEGA Mega Drive.

Olympic Gold captive les passions, les tensions et les sensations fortes de l'événement réel.

La compétition est difficile, mais vous avez suffisamment de puissance 16 bits pour montrer qui vous êtes et les vaincre tous. Grâce à votre talent, votre détermination et votre force, vous écraserez tous vos adversaires. Et bien sûr, la qualité des graphismes et du son stéréo est remarquable.

GAME GEAR

Pour les amateurs de sport et d'action: Olympic Gold sur Game Gear. Le suprême challenge sportif sur la suprême console portable en couleur.

Grâce à son écran haute résolution et à la grande précision des détails, vous obtenez une image si fidèle à la réalité que vous croyez vraiment être dans le feu de l'action.

Que ce soit sur la piste, sur le terrain ou dans la piscine.

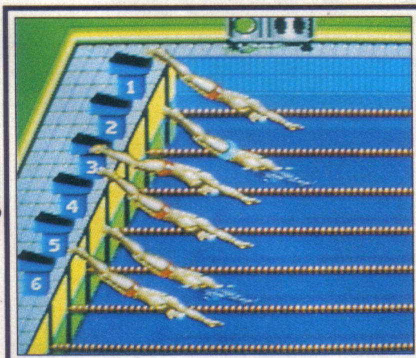
Seuls les plus forts - l'Elite - sortiront indemnes de ce test de force, de détermination et d'endurance.

Master System/Game Gear



100 METRES

Mega Drive



200 METRES NAGE LIBRE

Mega Drive



TIR A L'ARC

Les photos d'écran sont destinées à illustrer le jeu et non pas les graphismes, qui peuvent varier considérablement en qualité et en apparence selon le format et dépendent des spécifications de la console.

Vivez l'expérience de l'émotion, de la passion et du véritable esprit de l'un des plus grands événements sportifs de notre histoire. Vivez l'expérience d'Olympic Gold. Il n'y a pas de plus grand honneur que de représenter votre pays et vous mesurer à l'élite mondiale pour remporter les titres les plus convoités. 7 disciplines olympiques vous séparent du sommet de la gloire. Il vous faudra du courage, de la force, du talent et de la détermination pour vaincre. Olympic Gold - le Challenge!

DISPONIBLE SUR

SEGA™ PAR U.S. GOLD®

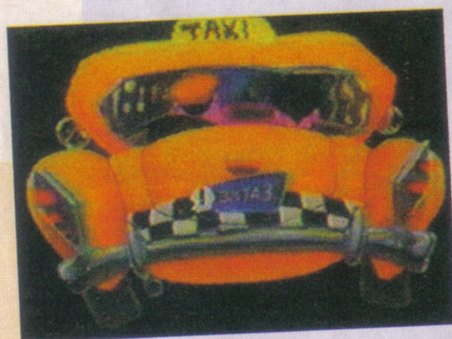
NEWS

PREVIEWS

LE BIG CATACLYSME

LEASURE SUIT LARRY

SIERRA MEGA CD



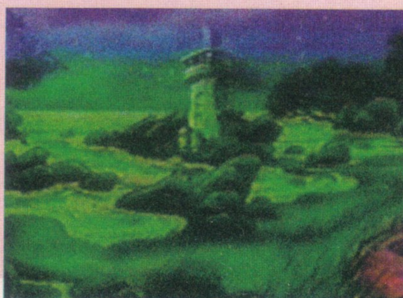
Larry Laffer est un sacré numéro. Eh oui, dans ce satané monde, il n'y a qu'un seul truc qui l'intéresse vraiment, c'est le sexe. Pas de problème, vous avez bien tous lu: le sexe. Remarquez que lorsque l'on a une démarche et une dégaine comme la sienne, ce n'est pas étonnant. Avec son costume deux pièces et sa cravate, il arpentera les rues d'une ville américaine à la recherche de l'âme soeur. Ce jeu de Sierra est tout simplement brillant. Ultra simple d'utilisation, d'une beauté remarquable avec des musiques plus qu'attirantes, ce jeu d'aventure est l'un des meilleurs que je connaisse sur micro. Et en plus, du début à la fin, toute l'action est pigmentée de réflexions rigolotes qui donnent à ce jeu une extraordinaire envergure. Il ne nous a pas encore été communiqué par Sierra de date définitive pour la sortie de Leisure Suit Larry sur Mega CD. Nous attendrons ce jeu de pied ferme.



LUCAS MEGA CD

MONKEY ISLAND

Monkey Island est l'un des jeux d'aventure phare sur PC. Il pourrait également le devenir sur Mega CD, tant cette réalisation est captivante lorsqu'on s'y penche un peu. L'intrigue est géniale, les sons sublimes, les animations et les décors de fond absolument "extra". D'une conception révolutionnaire, Monkey Island est un jeu que l'on aimerait voir arriver au plus vite sur Mega CD.





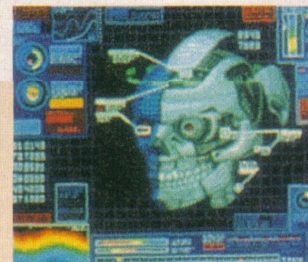
INFO

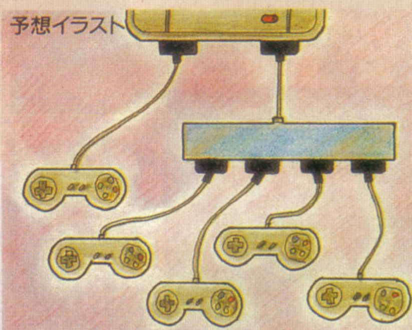
EN DIRECT DU JAPON: NOUS SOMMES COSMOPOLITES

NEWS PREVIEWS

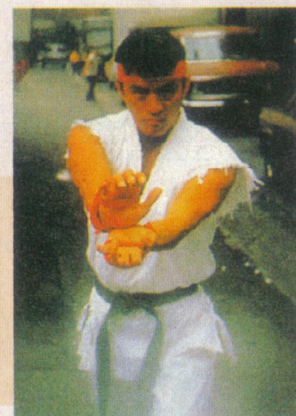


MSXiens et MSXiennes, vous souvenez-vous... il y a longtemps de cela, était crée le jeu SD Snatcher par un certain Konami (eh oui, le Konami). Une splendeur d'intérêt. Aujourd'hui, Konami va enfin programmer sur CD-ROM 2 Nec et son premier vrai jeu sur ce support sera Snatcher, la version revue et corrigée du célèbre jeu qui déboulera sur le marché nippon au cours du mois d'août. Espérons que ce CD sera le premier d'une longue et prospère lignée de Best Of (à quand Metal Gear 2 ?).





Parlons Super Famicom. C'est Hudson qui créa,il y a longtemps de cela, pour la Nec, un quintupleur permettant des délires à cinq, avec notamment le jeu Bomber Man. C'est ce même Hudson qui mettra en vente le 7 août le Super Multi Pad qui, en se branchant sur le port Pad 2, permettra à cinq joueurs de profiter des plaisirs nectarines de la SFC avec, cette fois, le jeu Super Momotaroh 2 qui sortira en même temps.



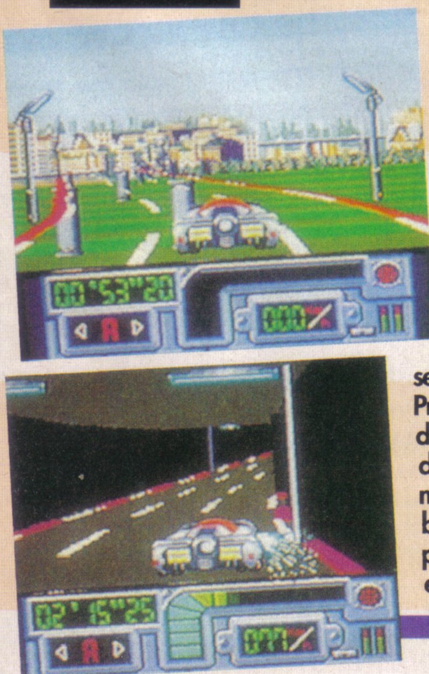
Enfin, je terminerai ces news par un exemple démontrant le succès du jeu Street Fighter 2 au pays du soleil levant. En effet, le 31 mai, les journalistes japonais ont eu la chance de voir en exclusivité les premières images du téléfilm Street Fighter 2 . L'action se passera aussi bien dans le désert qu'à San Francisco et les deux héros seront, bien entendu, Ryu et Chun Li. Ce téléfilm donnera également lieu à un film mais nous ne connaissons pas les dates de sortie, alors, les fanas de SF 2, patience...





MEGADRIVE

JUNKER'S HIGH



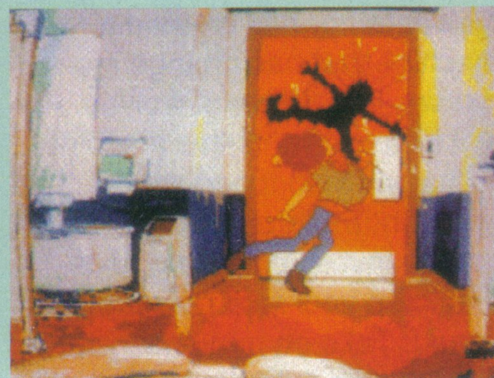
Dans Junker's High vous êtes au volant du dernier cri dans le domaine des bolides de course. Votre but, tracer comme un fou pour arriver le premier à la ligne finale. D'une exécution excellente, Junker's High nous a beaucoup impressionné par sa qualité et sa rapidité dans ses scrollings 3D.

Programmé sur une cartouche de huit mégas, ce titre sera disponible dans le courant du mois d'août, si tout se passe bien. Et pourquoi cela ne se passerait-il pas bien? je vous en pose, moi, des questions?

WILLY BEAMISH

SIERRA
MEGA CD

Willy Beamish est un petit garçon à qui il arrive toujours des tonnes de milliards d'aventures et de catastrophes. C'est dingue, ce pauvre garçon ne peut pas faire un pas sans qu'une calamité ou une catastrophe ne lui tombe sur la tête. Superbement réalisé, toujours par Sierra (décidément ils mettent le paquet sur Mega CD), Willy Beamish est une aventure croustillante qui vous inondera de plaisir lors de sa sortie prévue pour la fin de l'année.



INFO

UN CONFRERE QUI A LA PECHE



SUPER POWER est un tout nouveau magazine , entièrement destiné aux fous, tarés, cinglés, des consoles NINTENDO.
Dans le premier numéro de SUPER POWER, vous retrouverez toutes les dernières nouveautés sur GAME BOY, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICOM et sur NINTENDO. Comme SUPER POWER est un magazine entièrement indépendant, il sera libre de dire ce qu'il veut, quand il veut et comme il veut, ce qui n'est pas le cas de toutes les publications dédiées, et ceci est un avantage indéniable pour le lecteur. Outre les derniers tests en date, vous retrouverez également dans SUPER POWER, un dossier génial sur STREET FIGHTER II, le jeu du siècle, des mega dossiers sur SUPER MARIO WORLD sur SUPER NINTENDO et SNAKE'S REVENGE sur la NES. Avec des astuces comme s'il en pleuvait et un reportage complet sur le CES de CHICAGO, le premier numéro de SUPER POWER s'annonce comme le magazine référence des possesseurs de Consoles NINTENDO.
De plus, 50 SUPER NINTENDO sont à gagner et vous trouverez un poster géant de STREET FIGHTER II, plus un GUIDE détachable qui teste et commente plus de 300 jeux sur toutes les NINTENDO. Quelle aubaine! Disponible chez tous les marchands de journaux depuis quelques jours, ne ratez pas l'occasion d'être un SUPER POWERMAN tout puissant et d'avoir la culture NINTENDO.

SUPER FAMICOM

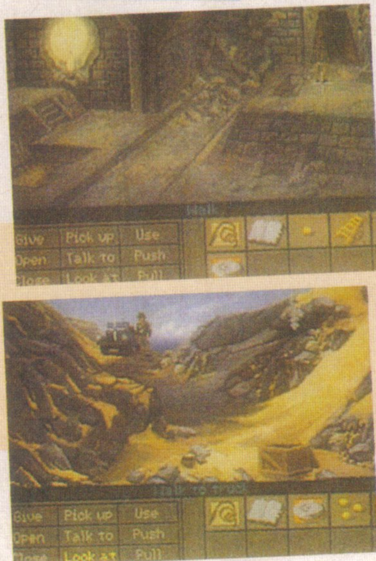
PRO SOCCER II

Tous ceux qui ont eu la chance de connaître Kick Off sur micro (cela me coûte de le dire, mais de temps en temps il faut bien), ont été un petit peu déçus par la réalisation de Pro Soccer sur Super Famicom. Devant cette constatation, les programmeurs ont essayé d'arranger le coup en produisant cette suite: Pro Soccer II qui devrait combler les trous laissés par Pro Soccer. Avec plus d'options et une "jouabilité" supérieure, Pro Soccer II devrait être le Kick Off que l'on attendait sur Super Famicom.

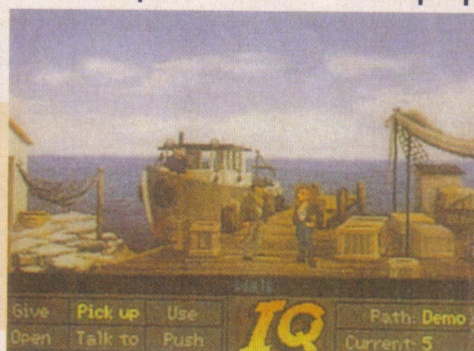


LUCAS ARTS SUPER FAMICOM

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Cet épisode des épopées d'Indy est complètement inédit car jamais sorti au cinéma. Dans la peau du célèbre archéologue, vous devrez, une fois de plus, retrouver des objets sacrés, au nez et à la barbe des Allemands qui seront à chaque instant derrière vos basques pour vous faire paumer la partie. Cette aventure entièrement graphique est sublime. Doté d'une bande sonore à la hauteur des ambitions du support, Indiana Jones and the Fate Of Atlantis méritera tous les regard lorsqu'il sera disponible. Quand? C'est encore un mystère.





ESPACE 3 quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tèl : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette
LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILLY	**239,00**	MARBLE MADNESS	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00	MEGAMAN 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALLEWAY	195,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MISSIL COMMAND	239,00
BASEBALL	**140,00**	MOTOCROSS	195,00
BATMAN	195,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NAVY SEALS	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NEMESIS 2	239,00
BEETLE JUICE	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	259,00	NINJA BOY	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
BUGS BUNNY 2	**239,00**	NINJA TURTLE 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	NINJA TURTLE	239,00
CHASE HQ	195,00	PACMAN	195,00
CHESSMASTER	239,00	**PIPE DREAM**	**140,00**
DAE DALIAN OPUS	**140,00**	PIT FIGHTER	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00	**PRINCE OF PERSIA**	**239,00**
DOUBLE DRAGON 2	239,00	**PUNISHER**	**239,00**
DOUBLE DRIBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	259,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	**ROGER RABBIT**	**239,00**
F1 SPIRIT	195,00	**SHANGHAI**	**140,00**
FACEBALL 2000	259,00	SIMPSONS	259,00
FASTEST LAP	239,00	SOCCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDERMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	**STAR TREK**	**239,00**
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	**TERMINATOR II**	**259,00**
GREMLINS 2	220,00	**THE FLASH**	**259,00**
HAL WRESTLING	**195,00**	**TINY TOON**	**239,00**
HOOK	**239,00**	TRADUCT. FRENCH-ENGLISH	299,00
HUDSON HAWK	**239,00**	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
		YOSHI	239,00

GAME GENIE POUR NES : 590F
GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

MEGA C.D.

+ ERNEST EVANS 2 590 F

ERNEST EVANS	389,00
HEAVY NOVA	389,00
SOL FEACE	389,00
WONDER DOG	TEL

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL 949 F
MEGADRIVE+PERITEL+QUACK SHOT 1 129 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	JAMES POND	345,00
AYRTON SENNA GP	465,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
BEAST WARRIORS	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARVEL LAND	285,00
DARIUS 2	345,00	MEGAPANEL	285,00
DARK CASTLE	**285,00**	MICKEY CASTLE	345,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	**425,00**	MOONWALKER	250,00
DECAP ATTACK	250,00	OLYMPIC GOLD	425,00
DESERT STRIKE	425,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DHANA	345,00	**PIT FIGHTER**	**385,00**
DRAGON EYES III	449,00	**POPULOUS**	**285,00**
EA ICE HOCKEY	**425,00**	ROAD RASH	385,00
EL VIENTO	400,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	449,00
F1 CIRCUS	**285,00**	**SONIC**	**345,00**
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPIDERMAN	250,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SPLATTERHOUSE 2	465,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	STEEL EMPIRE	449,00
FANTASIA	**285,00**	**STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE**	**345,00**
FATAL REWIND	345,00	SUPER REAL BASKET BALL	345,00
FERRARI GP	449,00	SUPER VOLLEY BALL	310,00
SUPER MONACO GP	**285,00**	TENNIS TOURNEMENT	449,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	**250,00**	TERMINATOR	465,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	THUNDERFORCE III	465,00
IMMORTAL	425,00	TOE JAM & EARL	385,00
J MONTANA 2	285,00	TOKI	425,00
J. MADDEN 92	425,00	**TURBO OUT RUN**	**425,00**

MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAIS

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	KID CHAMELEON	385,00
ARROW FLASH	190,00	MAGICAL HAT	150,00
BLOCK OUT	150,00	PHELIOS	190,00
CRACK DOUWN	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
DICK TRACY	190,00	ROBOCOD	345,00
GOLDEN AXE 2	285,00	SAINT SWORD	190,00
GYNOUG	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
HELL FIRE	190,00	WANI WANI WORLD	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WONDERBOY 3	150,00
JORDAN VS BIRD	345,00	XDR.	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

SUPER NES USA

SUPER NES USA+MARIO 4
+ Prise péritel 1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	**390,00**
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA IIII	549,00
F ZERO	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
GRADIUS 3	**439,00**
HOME ALONE	549,00
JACK NICKLAUS	549,00
JOE & MAC	549,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	490,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	**439,00**
R P M RACING	549,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	549,00
RIVAL TURF	549,00
DRAKKEN	549,00
SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	549,00
STREET FIGHTER II	**690,00**
SUPER BATTLE TANK	549,00
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	**490,00**
SUPER WRESTLEMANIA	549,00
TOP GEAR	549,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00
TURTLES IV	590,00
ULTRA MAN	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	**590,00**

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM +PRISE PERITEL 1 390 F
+1 CARTOUCHE AU CHOIX 1790 F
(SAUF STREET FIGHTER II)

ADVENTURE ISLAND	549,00
BATTLE BLAZE	549,00
BATTLE GRAND PRIX	549,00
CASTLEVANIA	490,00
CONTRA SPIRIT	**549,00**
GUNDAM 91	439,00
GRADIUS III	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	TEL
LEMMINGS	490,00
NEW 3D SIMULATION GOLF	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	390,00
PRINCE OF PERSIA	TEL
PRO SOCCER	490,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	**439,00**
RUSHING BEAT	**490,00**
SMASH TV	490,00
SOUL BLADER	299,00
STG	490,00
STREET FIGHTER II	TEL
SUPER ALESTE	590,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER DANK SHOOT	549,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	TEL
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER PIN BALL	TEL
SUPER R TYPE	439,00
SUPER VALIS	490,00
THUNDER SPIRIT	549,00
TOP RACER	**439,00**
TURTLES IV	590,00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE 199 F
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises !

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 1 090 F - GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00	SHINOBI	245,00
BUSTER BALL	245,00	SLIDER	245,00
CHESS MASTER	245,00	**SONIC**	**245,00**
DONALD DUCK	**190,00**	SPIDERMAN	265,00
MICKEY...ILLUSION	245,00	SUPER KICK OFF	245,00
MONSTER WORLD 2	**245,00**	SUPER MONACO	215,00
OLYMPIC GOLD	265,00	WONDER BOY	215,00
OUT RUN	190,00		
SHANGHAI II	245,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom :.............................. Prénom :..............................
Adresse : ....
Code Postal : .... VILLE : ....
AGE :.............................. Téléphone : ....

Je joue sur :
SUPER NES ☐ MEGADRIVE ☐
SUPER FAMICOM ☐ NES ☐ MASTER SYSTEM ☐
MEGA CD ☐ GAME BOY ☐ GAME GEAR ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement +35 F ☐ carte bleue
Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

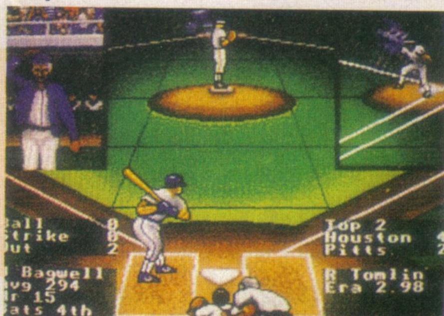
C+11

Prix valables sauf erreurs d'impression -toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

TENGEN
MEGA CD

RBI BASEBALL IV

Tengen se lance dans le développement de titres sur Mega CD. Comme tout le monde actuellement s'y met, c'est un moindre mal! Avec la capacité mémoire de ce périphérique, Tengen propose un baseball comme on en a rarement vu, très proche de la réalité. D'accord, je n'ai jamais assisté à un match de baseball sur le terrain même, mais au vu de mes connaissances, il semble que RBI IV soit proche de ce qui se passe réellement sur un terrain. Les graphismes sont poussés à l'extrême et les animations, oh oui, les animations sont spendides. Malheureusement, RBI IV est une simulation de baseball et je doute fort qu'elle intéresse un grand nombre d'entre vous.





INFO

LE SUPER TOUR 92

Au cours de cet été, un semi-remorque (comprenez un gros camion avec tout plein de consoles dedans) fera le tour de la France pour vanter les mérites de la Super Nintendo. Et comme elle en a beaucoup, ça tombe très bien!. Au programme de ce Super Tour, vous aurez, pendant vos vacances au bord de la plage ou ailleurs, le loisir de participer à un concours organisé autour du jeu F-Zero (dix consoles sur les quarante-huit seront monopolisées) et de jouer à tous les meilleurs jeux disponibles sur la Super Nintendo. Avec la participation d'NRJ, ce Super Tour traversera vingt villes réparties sur tout le littoral français. Vous voulez les dates et les villes? Bon, très bien les voici:
les 6 et 7 juillet: Nice, les 8 et 9: Villefranche sur mer, les 10 et 11: Menton, les 12, 13 et 14 juillet: Mandelieu, les 16 et 17: Sete, les 18 et 19: Le Canet, les 20 et 21: La Grande Motte (on ne rit pas, merci), les 22 et 23: Palavas les Flots, les 27 et 28: Le Treport, les 29 et 30: Fort Mahon, le 31juillet et le 1er août: Dieppe, les 2 et 3: Cabourg, les 6 et 7: Biscarosse, les 8 et 9: Cap Ferret, les 10, 11 et 12: Andernos, le 15 août: Anglet, les 17 et 18: Arcachon, les 19 et 20: Lacanau, les 22 et 23: Sait Brevin les Pins et les 25 et 26: Brest. Bref, si vous allez à Royan pendant les vancances, vous êtes grillé! Merci quand même. Nintendo

ORIGIN
MEGA CD

WING COMMANDER

Prévu sur cartouche pour la Super Famicom, c'est en CD Rom que Wing Commander sera développé sur Megadrive. Ce jeu d'action/aventure dans l'espace est l'un des meilleurs sur micro et principalement sur PC. Avec votre vaisseau inter-galactique, vous devez réussir les missions que l'on vous confie. Pour la défense de l'espace, pour la sauvegarde de pleuples pacifiques, vous vous devrez d'exceller dans tous les domaines. Wing Commander sortira un jour, mais quand? That the question.





VARIE
SUPER
FAMICOM

SUPER F1 HERO

Cette simulation de Formule Un sponsorisée par Satoru Nakajima, un pilote de Formule véritable vedette au japon, -qui pourtant n'a pas fait grand-chose au championnat du monde-, est en cours de réalisation sur Super Famicom. Dans cette simulation, on retrouvera tous les attraits de ce genre de jeu. Sur seize circuits (les vrais) vous devrez montrer votre force et faire preuve de beaucoup d'intelligence pour remporter ce championnat dont vous rêviez déjà lorsque vous étiez petit.





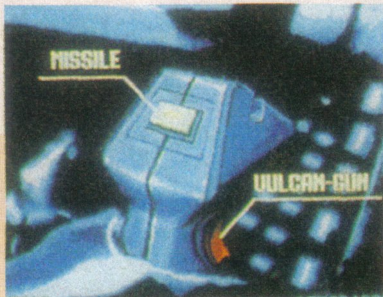
NEWS PREVIEWS

SEGA MEGADRIVE

G-LOC



Enfin, Sega se décide à convertir ce hit d'arcade qui sert de base au R-360 je vous le rappelle, sur Megadrive. Le manche à balai entre les mains, vous êtes paré pour lutter d'arrache-pied contre tout une flopée d'avions ennemis qui n'en finiront pas de passer et repasser devant vous. Avec vos missile à têtes chercheuses, à vous d'être le plus rapide et de montrer à ces nigauds de quel bois vous vous chauffez. G-Log est annoncé par Sega pour novembre 1992. C'est pas demain, mais ce n'est déjà pas si mal, on sait à quoi s'attendre.



ALISIA DRAGOON

GAME ARTS GAME GEAR

L'excellent Alisia Dragoon est en cours de réalisation chez Game Arts sur Game Gear. On retrouvera, dans ce jeu d'action, la belle dompteuse de dragons aux prises avec les pires horreurs du monde. D'un graphisme toujours aussi performant, c'est avec un plaisir non dissimulé que l'on aura la chance de savourer cette excellente adaptation de la Megadrive sur la portable de Sega.



ARENA MEGADRIVE

TERMINATOR II: THE ARCADE GAME

L'un des titres en arcade qui connaît le plus de succès à l'heure actuelle est très certainement The Terminator II. Celui qui, avec un pistolet ou une mitraillette, se déroule à la manière d'Operation Wolf. Dans cette conversion, Arena a parfaitement rempli sa tâche, puisque ce titre ressemblerait pixel pour pixel à la version originale. Le but est simple, vous devez canarder absolument tout ce qui se trimbale à l'écran. Vivant ou mort, n'hésitez pas à mettre le paquet, on n'est jamais sûr de rien!
Aucune date définitive n'est encore annoncée pour la sortie de ce titre en France, ni même aux States d'ailleurs.



SIERRA MEGA CD

KING QUEST V

King Quest V est l'un des jeux de rôle/aventure les plus populaires que l'on connaisse dans le monde des jeux vidéo. Sur le CD Rom de la Megadrive, ce titre atteint une altitude encore supérieure. Un sorcier répondant au nom de Mordack a kidnappé une partie de votre famille. Reflexion, action et stratégie sont au programme de King Quest V. Plus qu'un simple jeu, un grand jeu!



LOZC OF JAPAN SUPER FAMICOM

F1-SUPER DRIVING

Je sais, je sais, on vous a dejà causé de F1 Super Driving, mais que voulez-vous, on n'a pu résister au plaisir de vous montrer de nouvelles photos tant cette simulation de Formule Un nous plaît. Programmé sur une cartouche de huit mégas, F1 Super Driving vous permettra de coucourir sur dix huit circuits, sous différents climats et contre des dizaines d'adversaires, aussi farouchement convaincus de leur fait, que vous du vôtre. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, sur deux écrans séparés, F1 Super Driving est l'un des jeux les plus attendus de cet été.
Sortie annoncée au Japon, courant juillet.







SONIC THE HEDGEHOG II

SEGA MEGADRIVE



Il est de retour. Le porc-épic le plus speedé et le plus stone de la terre sera bientôt sur Megadrive. Une fois de plus, vous allez être ravi, car les péripéties qui agiteront ce diable de petit animal sont nombreuses. Fidèle à sa réputation, Sonic devra délivrer une nouvelle fois ses amis prisonniers. Ce second chapitre présente tous les ingrédients qui nous avaient tant fait flipper la première fois, avec, en prime, une option qui permettra de jouer à deux simultanément sur deux écrans à la fois.
Du grand art, signé Sega.



SEGA GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG II

Tout comme pour la Megadrive, Sonic II est également en cours de finalisation dans les ateliers de Sega. Pour gagner des vies supplémentaires, Sonic devra récolter des anneaux, sauter sur des ressorts, utiliser des toboggans complètement fous et délirants. Il devra également faire attention aux pics et aux sbires du Dr Robotnik. Un jeu aussi canon que le premier épisode.



INFO

UN JOYPAD A FLEUR DE PEAU!

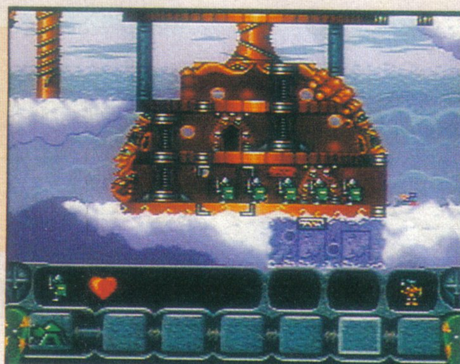
Une nouvelle génération de joypad vient tout juste d'être mise sur le marché; cette génération révolutionnaire (et le mot est encore faible), c'est les joypads sensitifs, incarnés par la série des Pro Touch 360. Sensitif kesako? C'est ultra simple, il s'agit d'une membrane qui remplace les micro switches ou les contacts qui sont présents dans un joy traditionnel. De ce fait, pour déplacer n'importe quoi à l'écran, il suffit juste d'effleurer la membrane avec le doigt. Tout cela répond à la perfection et c'est carrément d'enfer. Plus de problème de durillons, de panaris, plus de problème de fatigue, tout roule tout seul. Si vous avez déjà joué à Super Formation Soccer avec le joypad de le Super Famicom, vous savez comment, au bout d'une partie, ressortent vos doigts. En compote, on est d'accord. Et bien, avec le Pro Touch 360, vous n'aurez plus jamais ce genre de galère et vous pourrez continuer à jouer à tous vos jeux favoris pendant des lustres. Commercialisé pour Megadrive, pour Super NES et pour NES tout court, le Pro Touch 360 est l'arme définitive des joueurs, des vrais.



JALECO SUPER FAMICOM

HAVOC

Avoc n'est encore qu'un titre provisoire pour ce jeu qui met en scène de tous petits sprites qui se baladent un peu partout. Vous êtes le maître d'un château et votre but suprême est de le protéger tout en conquérant de nouveaux territoires. A l'écran, des options sont présentes sous la forme d'icones; cliquez dessus et elles s'activeront comme par magie (un peu comme Lemmings). Assez peu orthodoxe dans son déroulement, Havoc pourrait bien créer la suprise en cette fin d'année, par son originalité.

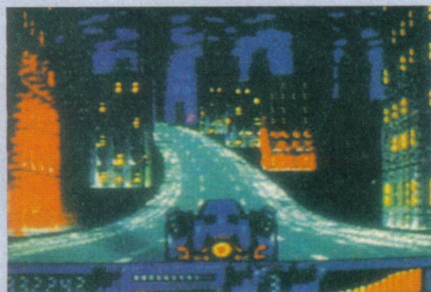




SEGA MEGA CD

BATMAN RETURNS

Vous revoilà, prêt à revivre les fantastiques aventures de ce héros masqué qui, il y a quelque temps vous a fait bondir au cinéma. Prévu dans le courant du mois de juillet (je crois) au cinéma, Batman Returns est annoncé avant la fin de l'année sur Mega CD. ET bon diou, que c'est bon et beau. Le jeu comporte plusieurs scènes: course de voitures dans des souterrains, jeu de plates-formes dans les rues de Gotham City, Beat'Em Up dans des complexes secrets. Bref, Batman Returns offre au joueur une belle panoplie de scènes toutes plus étonnantes et bétonnantes les unes que les autres. Fini le Joker, votre ennemi juré; c'est maintenant le pingouin. Attention, il est tout aussi dangereux!







IREM SUPER FAMICOM

MAJOR TITLE

Toute dernière simulation de Golf annoncée sur Super Famicom, Major Title n'en est pas la moins intéressante. Avec la possibilité de jouer à quatre en même temps, de driver comme une bête et de doser à la perfection sa balle lors des putts, vous devrez également tenir compte de tous les facteurs qui rentrent en ligne de compte pour réaliser birdy sur birdy. Entièrement conçu en trois dimensions, Major Title promet beaucoup.





PRINCE OF PERSIA

VICTOR MUSICAL INDUSTRIES MEGA CD

Vous êtes un jeune sultan plein de punch et d'ardeur. Lorsque vous apprenez que votre jeune et charmante amie s'est fait kidnapper par un enfoiré de la pire espèce et que ce dernier l'a enfermée dans l'une des salles de son palais, votre sang ne fait qu'un tour; mais pour la délivrer, vous n'avez qu'une seule et petite heure. C'est peu, surtout lorsqu'on connaît les dimensions du palais en question. D'une animation de qualité rarement atteinte, Prince Of Persia est un jeu d'action/aventure totalement éblouissant qui vous fera certainement oublier que demain vous reprenez l'école!





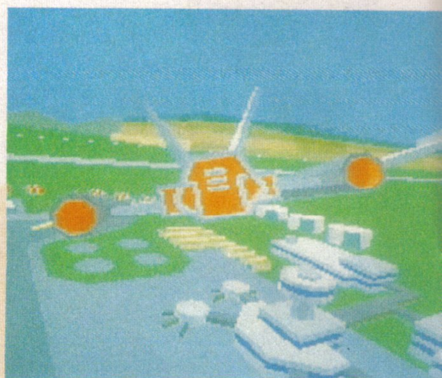






INFO

LA NOUVELLE GENERATION NEC S'APPELLE Hu C 62 Series



Alors que chacune et chacun s'extasient encore (et avec raison) devant les diverses 8 bit et 16 bits qui envahissent actuellement les différents marchés du monde (rendez-vous compte), ne voila-t-il pas que Hudson, toujours au top en ce qui concerne les "premières de la nouvelle vague" (avec la Nec puis avec la Super GrafX), nous annonce, tout d'un bloc, l'arrivée d'une vraie machine 32 bit, la Hu C 62. En fait, ladite machine n'en est encore qu'à sa phase squelettique (laquelle pourra éventuellement servir pour la création de nouveaux ordinateurs cette fois-ci), mais d'ores et déjà, plusieurs démos ont été présentées.

La Hu C 62, avec ses nouvelles capacités, multipliera par deux (sinon plus) les performances graphiques, sonores et d'animations de n'importe quelle 16 bit préexistante. Avec elle, seront garanties les indigestions de superbes digits ainsi que les tempêtes sonores, et La Hu C 62 sera, selon les dirigeants d'Hudson, l'équivalent (point de vue capacité de calcul) d'un Macintosh 2 Si, ce qui, effectivement, permettra aux jeux en 3D d'atteindre une fluidité inégalée. Rendez-vous compte qu'une machine de ce niveau, couplée avec un CD-ROM, permettra d'animer des digitalisations de qualité VHS pendant UNE heure sans interruption et d'afficher, au maximum, 60 images par seconde (alors que les téléfilms, par exemple, n'affichent que 30 images par seconde). Enfin, les animations virtuelles seront en temps réel,ce qui sera la moindre des choses, vu que cela est aussi possible avec le CD-ROM SFC.
Pour en finir, je ne vous parlerai que des jeux déjà prévus : ce seront Star Blade de chez Namco et Sol Balor de chez "je ne sais qui" (désolé)... et de la date de mise sur le marché : environ un an et demi à deux ans d'attente vous seront largement nécessaire (sautez pas du balcon hein). Nous vous tiendrons au courant dès que nous en saurons plus.

HAL LABORATORY SUPER FAMICOM

GUARDIAN BLADE

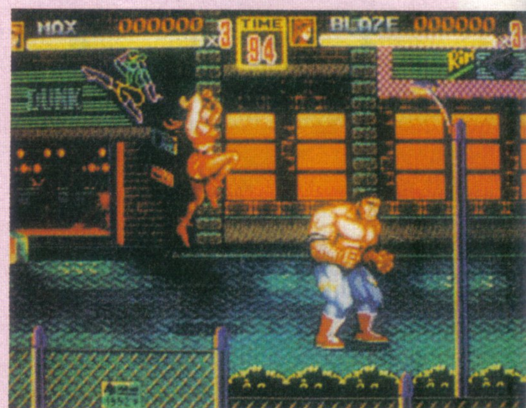


Si vous avez été conquis par Soul Blader d'Enix, vous le serez certainement par Guardian Blade qui lui ressemble beaucoup. Ce jeu d'action/aventure vous entraîne dans un monde myhique où les légendes et les histoires à dormir debout vont bon train. Ça bouge beaucoup, ça vribe beaucoup, Guardian Blaze est un jeu complet qui devrait grandement vous satisafaire, d'autant plus que les quelques mots de tong qui sont présents dans le jeu ne vous dérouteront pas des masses. Un jeu de huit mégas



SEGA MEGADRIVE

STREETS OF RAGE II



Dans la série, je persiste et signe, Streets Of Rage II arrive à point nommé. Le jeu de combat le plus coté de la Megadrive va enfin connaître une suite.
Toujours dans la peau d'Axel ou Blaze, vous allez devoir cartonner sec tout au long des sept niveaux de ce titre. Programmé sur une cartouche de seize mégas (comme Street Fighter II sur Super Famicom, c'est étrange), Streets Of Rage II utilise des tonnes de coups spéciaux et des milliards de prises différentes. Un jeu à la hauteur de sa réputation.

SEGA MEGA CD

COOL WORLD

Adapté sur Super Famicom par Ocean (une société anglaise) c'est Sega lui-même qui se charge de la conversion de Cool World sur Mega CD. Basé autour d'un film qui devrait sortir aux USA dans le courant de l'été, Cool World est un jeu de plates-formes qui lie les dessins aux images digitalisées de véritables acteurs. Jeu du futur? Jeu de l'avenir, c'est ce que nous verrons lorsque Cool World sera disponible.



IREM SUPER CD ROM PC ENGINE

IMAGE FIGHT II

Très convaincant sur carte, Image Fight se voit transféré dans une version remixée par Irem sur Super Cd Rom. Autant vous dire de suite que vous n'allez pas être déçu du voyage. En effet, ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal a tous les arguments pour convaincre les amateurs du style. Scrolling de droite à gauche pour agrandir l'écran, des armes impressionnantes à ne plus savoir qu'en faire, des ennemis qui caracolent partout à l'écran, bref Image Fight II, c'est du gros délire. Un titre qui devrait débarqur au Japon vers le mois d'octobre.



SUPER FAMICOM

MOTHER II

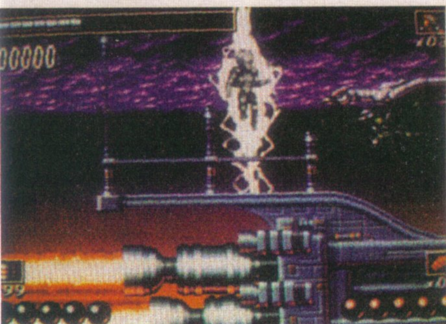
Un petit garçon perdu dans une jungle urbaine à la recherche de sa mère, quel drôle de scénario pour un jeu de rôle. C'est pourtant bel et bien celui de Mother II qui sera disponible au japon dans les prochaines semaines. A l'exception des nipponophiles avertis, très avertis, je ne vois pas comment ce jeu pourrait intéresser les vrais petits français qui n'entravent pas un mot de japonais. Mais bon, voilà, on vous en a parlé, notre boulot est fait!



SIERRA MEGA CD

WOLF CHILD

Comme votre père est un savant fou qui s'ennuie à mourir, il a inventé une machine incroyable qui transforme les êtres humains en loups (tiens, cela me rappelle l'excellent Ladyhawk que je vous conseille de voir si vous ne le connaissez pas). Un dictateur sanguinaire enlève votre cher papa pour s'emparer de la machine. C'est le début de Wolf Child (l'enfant loup). Entièrement réalisé suivant un scrollling multidirectionnel, Worlf Child est un jeu d'arcade aux très beaux graphismes et hyper motivant. Encore un titre que l'on doit à une équipe de programmation de chez Sierra.



INFO

GAME KEY

NEWS PREVIEWS



Nous vous avons déjà causé de cette cartouche un peu spéciale dans notre numéro précédent. Devant son importance, nous avons jugé utile dans reparler car elle pourrait, dans un avenir proche, complètement modifier la face du monde. Qu'en est il exactement?
Comme vous le savez déjà, le Game Key est une cartouche qui, connectée dans le port de la NES, autrement dit de la Nintendo huit bits, permet d'utiliser presque toutes les cartouches disponibles aux Etats-Unis. Ouais, farpaitement vous avez bien lu: PRESQUE TOUTES les cartouches américaines fonctionneront sur votre NES, à vous perso. C'est à Horelec, une société belge, à qui nous devons cette extraordinaire cartouche. De plus, Horelec se charge également de la commercialisation et de la distribution des jeux qui existent aux Etats-Unis. Au programme, vous retrouverez donc dans vos boutiques préférées des titres comme Mad Max, Megaman IV, Ninja Gaiden II, Turtles III, Street Fighter 2010, Robocop II, Tales Spin, j'en passe et des meilleurs. Le Game Key est disponible à peu près partout et son prix est de 245 francs. Ce qui pour les services qu'il rend n'est pas cher du tout.
Mais ce n'est pas tout! Eh oui, ce n'est pas tout car Horelec a également pensé aux possesseurs de Super Nintendo qui sont bien désorientés devant la faible (très faible) quantité de jeux disponibles pour leur machine. En lançant le Super Game Key, la société belge résout tous les problèmes de compatibilité. Avec ce nouvel adaptateur, il sera possible de faire fonctionner tous les jeux américains et tous les jeux japonais sur Super Nintendo, ce qui est carrément fantastique. Plus fort encore, ce Super Game Key est entièrement réversible, ce qui veut dire qu'avec lui, tous les jeux de toute la série des Nintendo seize bits fonctionneront sur toutes les machines, qu'elles soient européennes, japonaises ou américaines. Plus aucun problème de compatibilité n'existera. C'est le pied total. Disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, le Super Game Key et le Game Key sont deux adaptateurs qui vous feront enfin profiter pleinement des centaines de titres qui existent à travers le monde sur votre bécane. Un régal pour les Nintendo-maniaques.

TAITO MEGADRIVE

THE FLINSTONES

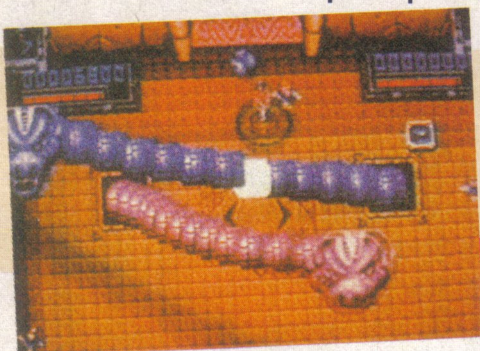


La famille la plus starbée de tous les dessins animés qui passent à la télé est la vedette de ce jeu de Taito. La grande star de cette famille modèle et préhistorique s'appelle Fred et c'est lui que vous incarnez dans ce jeu d'action à scrolling horizontal. Pour découvrir des armes et de la nourriture, Fred peut grimper sur les toits des baraques. Achtung cependant, durant ces escapades notre bon ami aura bien du souci à se faire car des dinosaures et autres oiseaux mal léchés pourront venir lui prendre la tête. Ah oui, j'oubliais: Yabba dabba doo!

ACCLAIM MEGADRIVE

SMASH TV

Déjà réalisé sur Super Famicom, Smash TV est le Shoot'Em Up par excellence. Vous êtes un "compétiteur" dont la seule envie est de gagner le plus de thunes possible. Pour ce faire, vous devrez tirer sur tous les ennemis qui se présenteront à vous. Et des ennemis, je vous garantis qu'il y en a des masses. A l'écran, vous êtes armé d'un gun qui peut devenir une arme hyper mortelle en fonction des options que vous collecterez. Dévastateur et hyper jouissif, Smash TV est annoncé dès la rentré.

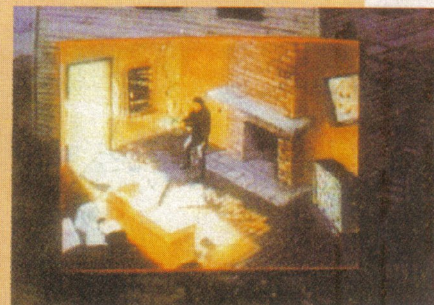


SIERRA MEGA CD

POLICE QUEST III

Si vous vous êtes parfois demandé ce que pouvait être la vie d'un agent de police, vous allez enfin le savoir avec Police Quest III. Au départ, vous choisissez d'être Sonny Bonds ou Pat Morales; dans l'un ou l'autre cas, il faudra être perspicace et rigoureux pour arriver au terme de ce jeu d'aventure policière hors du commun. Utilisant en majeure partie des images digitalisées, Police Quest III est un jeu exceptionnel qui vous procurera de longues heures de plaisir pour peu que vous parliez anglais.

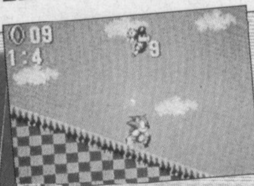






La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F



3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F (avec 1 manette de jeu)

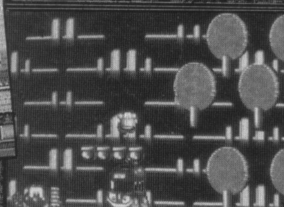
VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR

MICROMANIA

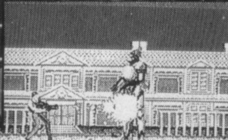
SPECIAL VACANCES
Des Hits déments à des prix déments



Donald Duck/Q.S. **399F**



Robocod **399F**



Rolling Thunder n°2 **399F**



Wings of War **349F**

J. Buster Boxing	~~295F~~	249F
World Cup Italia	~~295F~~	249F
Ghouls'n Ghost	~~475F~~	249F
Decapattack	~~295F~~	249F
Golden Axe	~~475F~~	399F
Mercs	~~475F~~	399F



A venir — Krusty's Fun House



A venir — Terminator



A venir — Olympic Gold



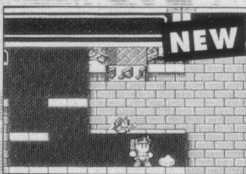
NEW — D.R. Robinson Supr. Court



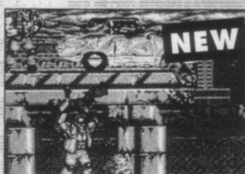
NEW — Lakers VS Bulls



NEW — Kid Chameleon 395F



NEW — Wonderboy in Monter. 475F



NEW — Two Crudes Dudes 449F



NEW — Desert Strike 499F



La Manette seule ~~145F~~ 99F

SPECIAL VACANCES

Le Remote Controller + la Manette ~~295F~~ **199F** Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

LES HITS MEGADRIVE Suite

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	425F
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	395F
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	499F
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	499F
Turbo Out Run	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	449F
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Strategie)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	475F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine



Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL !

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

99F ou GRATUITE

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 4
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!





Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

~~175F~~ **99F**

La GAMEGEAR

+ le jeu Sonic
+ adaptateur secteur
+ la banane
+ la sacoche Micromania gratuite

1290F

SPECIAL VACANCES



NOUVEAU

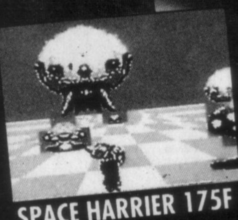
LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear



~~145F~~ **99F**

PROMOTIONS SPECIAL VACANCES


WONDERBOY 195F


SPACE HARRIER 175F


GOLF 195F

TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR



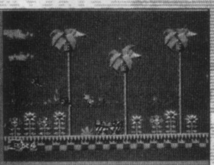
Golden Axe 245F

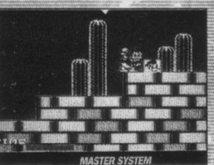


Chessmaster 245F



Crystal Warriors 325F


Sonic Hedgehog 245F



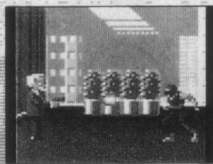
Donald Duck 245F

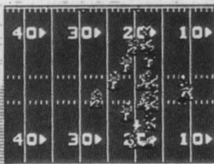


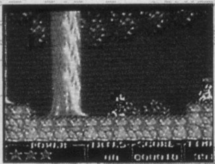
D.R. Robinsons Supr. Court



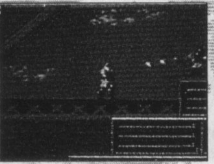
Olympic Gold


Ninja Gaiden 245F


Joe Montana 245F

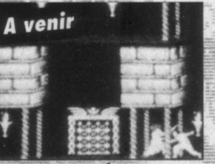

Mickey Mouse 245F


Super Monaco GP 215F

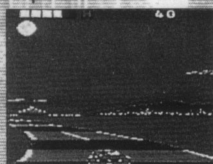

Shinobi 245F

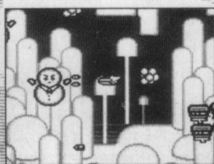


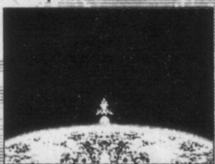
Spiderman

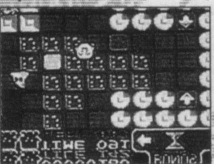


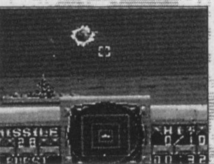
Princess of Persia


Out Run 245F


Fantazy Zone 245F

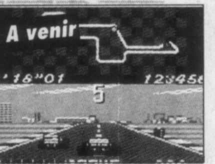

Halley wars 245F


Slider 245F


G Loc 245F



Wimbledon Tennis



Senna Grand Prix

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



A paraître

MS Pacman
Shadow of the Beast
Darius 2
EUFA 92
Back to Future 3
Ninja Gaiden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2
Senna Grand Prix
Wonderboy in Monsterworld
Chuck Rock
Marble Madness

TOP 20 SEGA	
Astérix	395F
Sonic Hedgehog	395F
Donald Duck	395F
Wiimbledon Tennis	365F
Sagaia	365F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Heavy Weight Champ.	325F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Klax	395F

OFFRE SPECIALE	
Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Global Defense	149F
Hang on	149F
Ninja	99F
Secret Command	149F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	149F
Transbot	149F
World Grand Prix	99F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

En juillet/août votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.

SPECIAL VACANCES



SPECIAL VACANCES



LIGHT MASTER
~~175F~~
99F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



GAME KEEPER
~~175F~~
99F
En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires

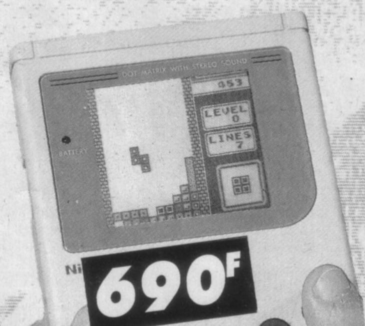
3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!



CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD





OFFRE SPECIALE MICROMANIA

690F

La Console Gameboy
+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

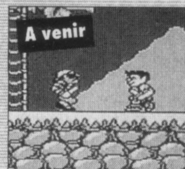
Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Solomon's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Boxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

En juillet/août, votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.



SPECIAL VACANCES



HOOK



TERMINATOR 2

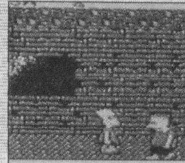


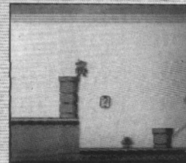
ADVENTURE ISLAND

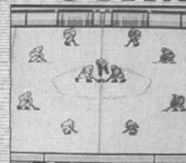


MEGAMAN

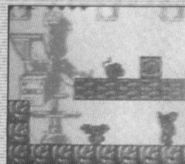
Les HITS sur GAME BOY

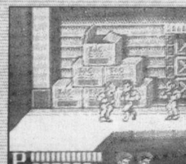

Simpson's 269F

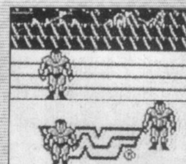

Super Marioland 229F

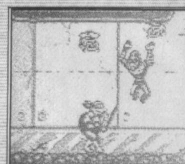

Blades of Steel 269F


Duck Tales 289F

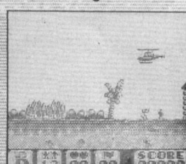

Gremlins 2 269F

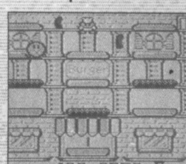

Double Dragon 2 269F

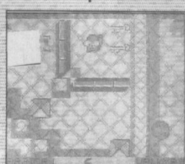

WWF Superstars 269F

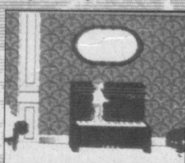

Turtles Ninja TMHT 269F

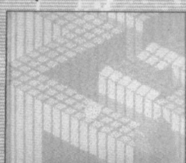

Bugs Bunny 249F


Choplifter 2 269F

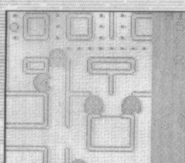

Burger Time De Luxe 249F

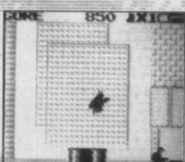

Gauntlet 2 289F


Home Alone 269F


Marble Madness 289F

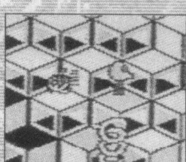

Hunt for Red Oct. 269F

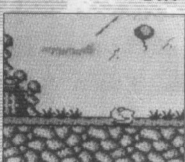

Pacman 249F

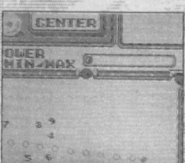

Batman 269F



Samurai Advent. 229F

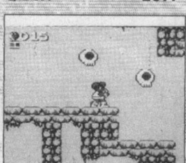

Q Bert 269F

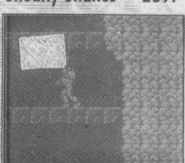

Sneaky Snakes 269F



Side Pocket 229F


Soccer 269F

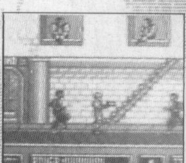

Kid Icarus 229F

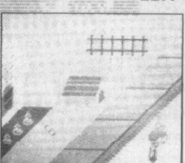

Metroid 229F

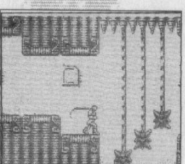

RC Pro Am 229F



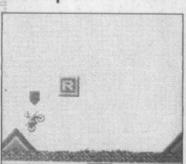
Ninten. World Cup 229F

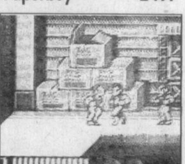

Robocop 269F

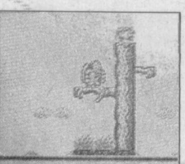

Paperboy 249F

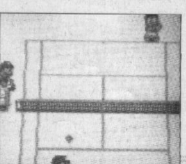

Castlevania 249F

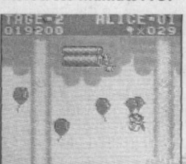

Chase HQ 249F


Motocross Maniacs 195F


Double Dragon 229F


Gargoyle's Quest 229F


Tennis 229F


Ballon Kid 229F


Dr Mario 229F

SUPER NINTENDO







Disponible aussi sur Mégadrive

L'Adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française est arrivé !

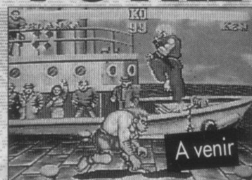
Action Replay Pro. Plus de vies, plus d'énergie, plus de Game Play. Permet de modifier les caractéristiques des jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

Nouveau

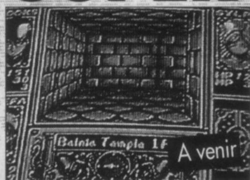
Ouverture d'une zone spécialisée Super Nintendo au Forum des Halles ! Plus de 1 000 jeux en stock

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

CHEZ MICROMANIA PLUS DE 30 TITRES DISPONIBLES POUR VOTRE SUPER NINTENDO !



Street Fighter 2



Arcana


Contra 3 (action)


Zelda 3 (aventure)

EXCLUSIVITE MICROMANIA

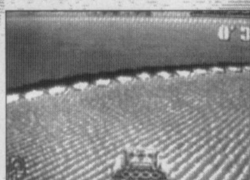




99F

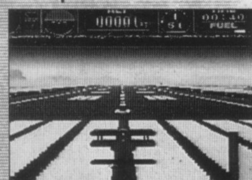
Le Super VidéoShow N° 1
Les 25 meilleurs titres Super Nintendo présentés sur cassette vidéo.

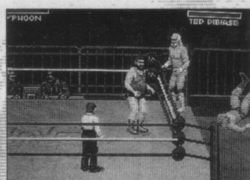

Super Ghouls'n Gh.


F Zéro (course futuriste)


Castlevania 4 (platef.)


Final Fight (combat)


Pilot Wings (arcade)

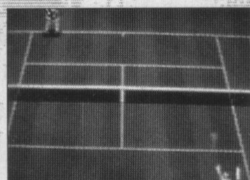

WWF Wrestlemania



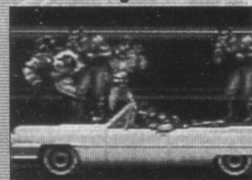
Addams Family (plat.)

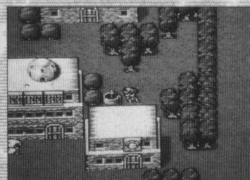


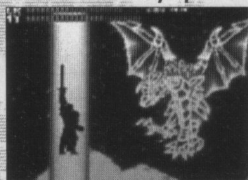
Super Soccer (sport)

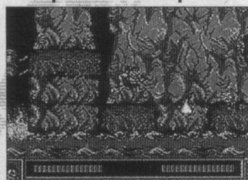

Super Tennis (sport)


Super R Type (shoot'em.)


Rival Turf (combat)


Final Fantazy 2 (avent.)

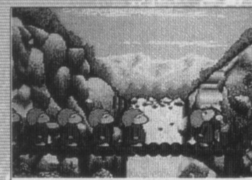

Act Raisers (aventure)


Joe and Mac (platef.)



Top Gear (course auto)

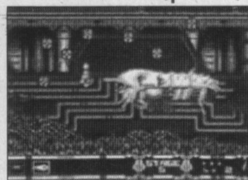

Super off Road (4 x 4)


Lemmings (plateforme)



UN Squadron (action)

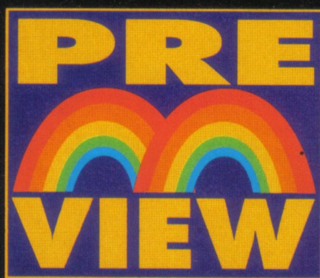

Pitfighter (catch)


Thunderspirits (shoot'em.)


Earth Defense (action)


Smash TV (action)

PREVIEW SUR MEGADRIVE



THUNDER FORCE

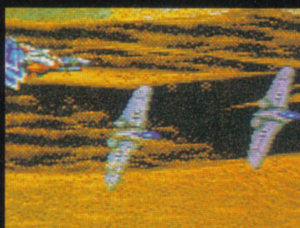
UN SHOOT'EM UP D'ENFER SUR VOTRE MEGADRIVE

Dans la série des titres les plus attendus sur Megadrive en cette période de vacances, Thunder Force IV n'est pas des moindres. En effet, son grand frère Thunder Force III (vous l'auriez deviné) est l'un (si ce n'est le) des meilleurs Shoot'Em Up sur la console seize bits de Sega. Après avoir détruit dans Thunder Force III les ennemis qui peuplaient les planètes du système solaire et mis fin à la dictature sanglante de la forteresse du dernier niveau, vous pensiez en avoir une bonne fois pour toutes, fini avec les forces hostiles et maléfiques. Eh bien mes bien chers frères, il n'en est rien. Il n'en est même rien du tout, puisque une fois de plus, ces forces du mal se sont coalisées pour répandre terreur et effroi sur les territoires de la galaxie sous votre contrôle. C'est la merde, passez-moi l'expression mais le mot est encore faible.

Scrutant le ciel en permanence avec leurs téléobjectifs et leurs radars super puissants, écoutant toutes les ondes qui pourraient venir des autres galaxies, les scientifiques et les hommes du service galactique d'intervention rapide de la terre sont sur le qui-vive. Très vite, un point lumineux clignote sur les écrans; ça y est, c'était le début de la fin. En tant que capitaine d'une flotte d'intervention, votre mission est d'éliminer radicalement et définitivement toute vie ennemie. Ahh quelle belle mission, pleine de grâce et de beauté! A peine avez-vous eu le temps de décoller que un à un, les vaisseaux de vos subordonnés se font descendre. Jeff, puis Stanley, puis Ralf; c'est une véritable écatombe. Aux abords du premier niveau, il ne reste plus que vous pour défendre l'univers. La vache! Cela ne va pas être d'une simplicité enfantine, surtout au vu de ce qui vous attend. Ah ouais, pour être une galère, cela va en être une. En traversant des paysages (régions désertiques, espace cosmique, sous-terrain servant de base à l'ennemi, etc...)

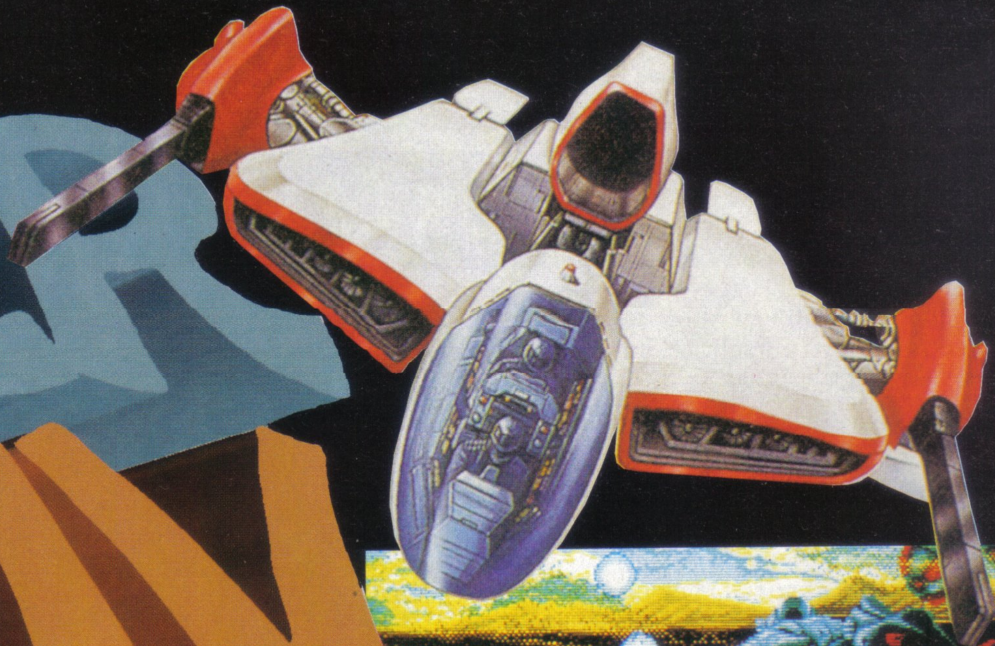


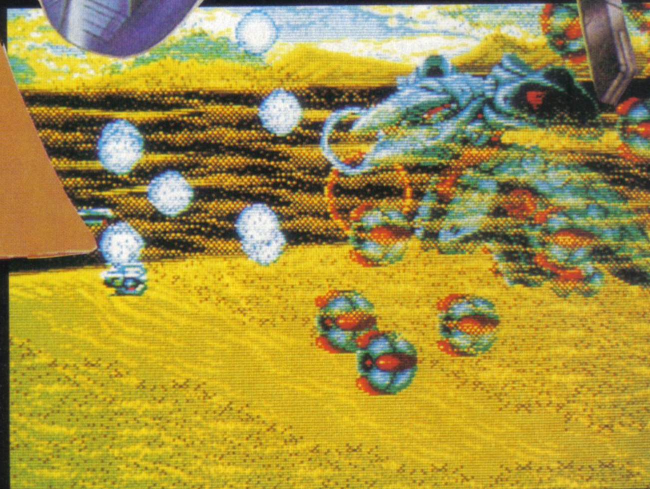
d'une beauté exeptionnelle, vous n'aurez pourtant pas le temps de cueillir des pâquerettes ou de flâner. De temps à autre, cous récupérerez, heureusement pour vous, de nouvelles armes qui transformeront complètement l'allure générale de votre croiseur galactique. D'un petit vaisseau





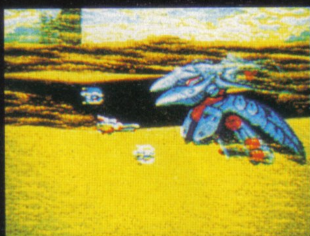






sans grande envergure, au fur et à mesure, vous devenez le pilote d'une véritable forteresse volante détruisant tout sur son passage. Attention tout de même car si certains ennemis se dégomment en deux coups de cuillère à pot, d'autres -les monstres de fin par exemple- vous prendront la tête comme rarement on vous l'a prise. Tout aussi remarquable quant à sa réalisation que Thunder Force III, Thunder Force IV mérite tous les éloges. Bien que la version que l'on ait pu voir n'était qu'une préversion, on pouvait déjà bien se rendre compte de ce que cela donnerait. Et pour tout vous dire, attendez-vous à des miracles.









EDITEUR : TECHNOSOFT
DISPONIBILITE : AOUT



VOILA QUELQU'UN QUI CONNAIT NOS PLUS GRANDS HITS SUR LE BOUT DES DOIGTS

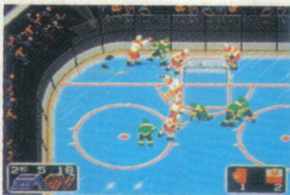


Malgré tout ce que nous avons fait subir à la malheureuse vedette de notre publicité, soyez certains que nous avons agi avec les meilleures intentions.

Après tout, il nous faut vous tenir au courant de toutes les dernières nouvelles sur nos mèga jeux les plus populaires tels que EA Hockey, Road Rash et Attaque dans le désert.

Nous ne manifestons donc aucun repentir pour lui avoir infligé presque toutes les misères possibles et imaginables, à part l' avoir fait nager les yeux bandés dans un banc de barracudas.

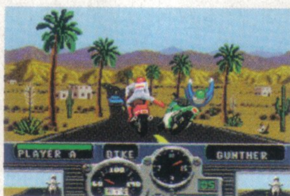
(Pas une mauvaise idée).



EA HOCKEY



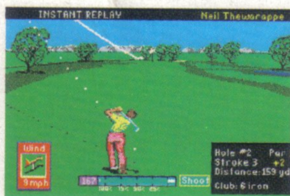
JAMES POND II



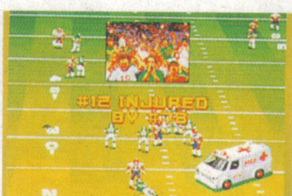
ROAD RASH



DESERT STRIKE



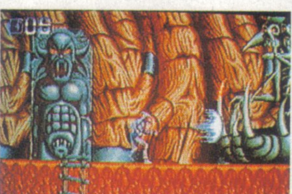
PGA TOUR® GOLF



JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL



F/22 INTERCEPTOR



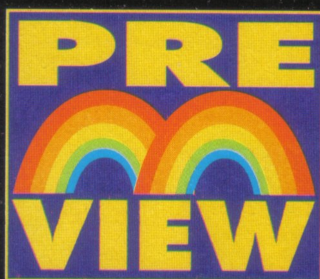
SHADOW OF THE BEAST

Et ne manquez pas ces nouveaux méga jeux fantastiques qui vont bientôt sortir chez EA: EASN World Basketball ™, Twisted Flipper, Aquabatics, Where in the World is Carmen Sandiego ™, Powermonger ™ et LHX Attack Chopper.



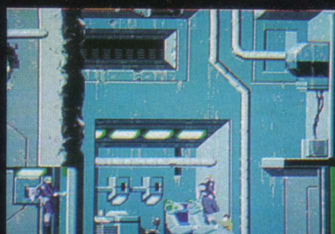


PREVIEW SUR MEGADRIVE



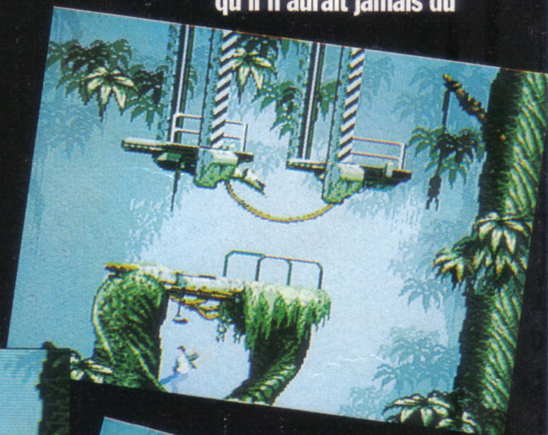
LE NOUVEAU

Un jeu qui n'a pas de nom, mais qui va s'en faire un!

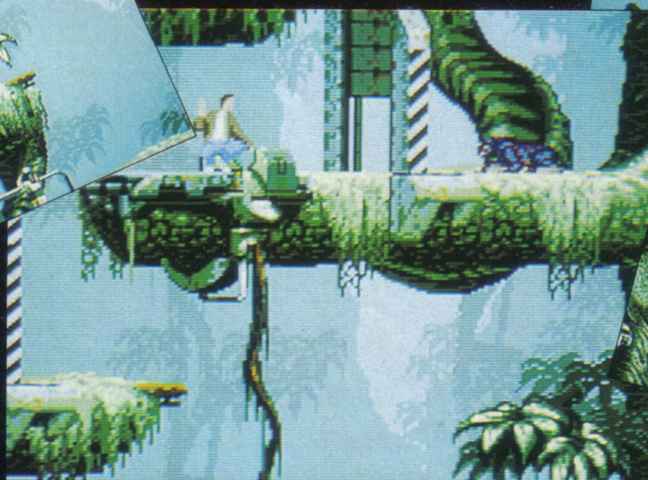


En exclusivité totale et mondiale, voici le dernier titre en préparation chez Delphine Software; son nom: il n'en a pas. Je sais, c'est assez étonnant mais que voulez-vous, c'est comme ça et pas autrement!Dès les premières secondes de jeu, il ne faut pas sortir des grandes écoles pour voir l'influence du superbe Another World (un des chef-d'oeuvre sur micro, bientôt disponible sur Super Famicom) sur ce jeu. C'est dingue comme sur le principe ces deux produits se ressemblent. A mi-chemin entre le jeu d'aventure, le jeu d'arcade, le jeu d'action, cette réalisation est largement supérieure au jeu auquel elle nous fait penser. Les auteurs, des français (de petits génies en fait) nous ont touché deux mots du scénario dont voici les principaux passages. Vous êtes Michael, un jeune étudiant en dernière année de facultés de science sur la planète Titan, qui, pour l'occasion, est devenue une colonie de la Terre. Victime de deux attentats, rassurez-vous, il est encore en vie, Michael a découvert, à son insu, des choses qu'il n'aurait jamais dû









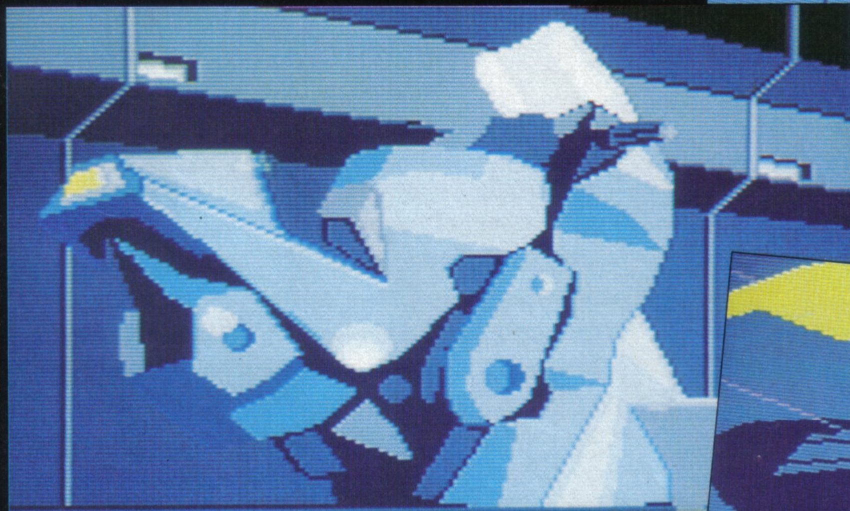


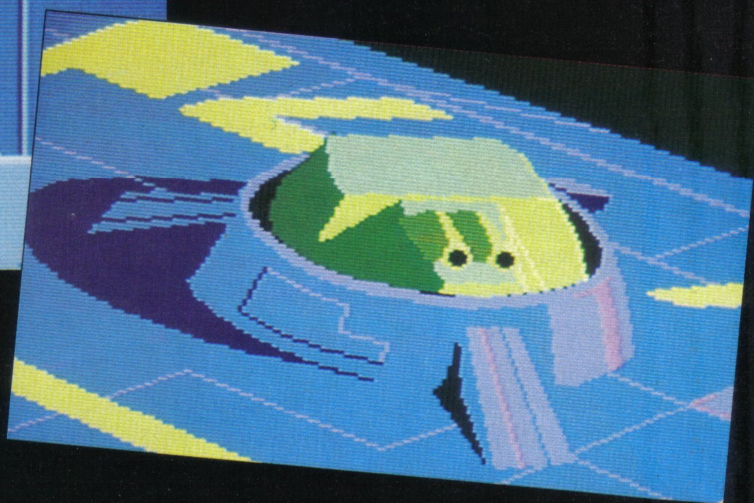
DELPHINE

connaître. Après un bref lavage de cerveau, toute sa mémoire a été effacée comme celle de Schwarzy dans Total Recall. Heureusement, celle-ci n'est pas complètement perdue, puisque une duplic en avait été faite. Le but est donc simple. Vous devrez, dans la peau du jeune étudiant, retrouver votre mémoire et partir à l'assaut des hommes qui vous l'ont fait perdre. D'une réalisation extraordinaire, et encore le mot est faible, ce jeu regorge de très, mais alors de très bonnes idées qui vous feront complètement chavirer de plaisir. Bien sûr, la version qui nous a été présentée était loin d'être terminée, il n'y avait que deux niveaux. Mais, ça se sent, ça se voit, ce titre promet énormément.



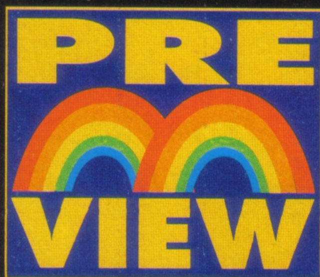








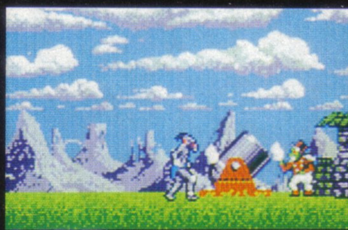




Shadow of the Beast

Décidément, ce Shadow Of The Beast là, on l'aura vu circuler un peu partout. Sur CD Rom Pc Engine, sur Megadrive, Sur Super Famicom (je vous rappelle qui est en cours de finalisation), sur Master System. Bref, Shadow Of The Beast est loin d'être un titre inconnu.

L'histoire de ce jeu d'action/aventure, dans lequel l'action tient d'ailleurs une place très importante est un modèle du genre sur Lynx. Mais avant tout, résumons en trois quatre lignes l'histoire.



Dans votre plus tendre enfance, vous avez été enlevé par un démon maléfique qui n'avait rien d'autre à faire de son temps que de tenter des expériences génétiques sur ses sujets. Comme vous en êtes un, vous allez passer à la casserole. Au bout de plusieurs années, les expériences ont complètement modifié votre métabolisme et d'un jeune garçon fluet vous êtes devenu une bête immonde et répugnante. Toutefois, dans votre mémoire il reste encore les images de l'enfant que vous étiez et ça personne n'a encore pu vous le retirer. Un jour donc, profitant de l'absence de vos gardiens pendant quelques secondes, vous prenez la poudre d'escampette et décidez de partir à la recherche de votre passé et du salopard qui a



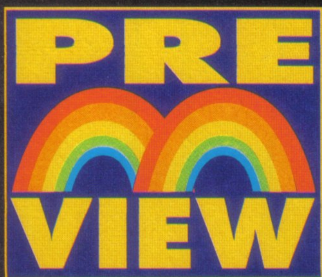


gâché toute votre jeunesse.

Voilà maintenant, vous êtes au courant du contenu de Shadow Of The Beast, le jeu lui est d'une réalisation quasi parfaite sur Lynx. Profitant des avantages de cette machine en matière de zoom, vous arpenterez des paysages étranges où des créatures comme des yeux globuleux, des arbres sortant du sol vous mèneront la vie dure. Mais, comme vous êtes un vaillant guerrier, ce genre de trucs ne vous fait pas vraiment peur. Très agréable en apparence, Shadow Of The Beast est prévue pour une sortie prochaine. Si vous êtes un heureux possesseur de Lynx, n'hésitez pas, vous ne serez certainement pas déçu, tant ce jeu à l'air splendide.

EDITEUR : ATARI
DISPONIBILITE : BIENTOT





THE COMBATRIBES


Des hordes sauvages attaqueront de tous les côtés.



Au cours du second niveau, les hommes des gangs de la rue ne sembleront pas armés, mais ce ne sera qu'une impression.


Eclatez ces roller-skateurs à grands coups de lattes, c'est tout ce qu'ils méritent.

Comme bien souvent pour les jeux de baston, c'est en borne d'arcade que Combatribes a connu ses heures de gloire et a acquit ses lettres de noblesse. Avec lui, avec cette conversion donc, vous revivrez sur Super Famicom toutes les émotions qui vous avaient procuré tant de joie à l'époque. Dans la peau d'un de ces Bad Guys de banlieues, il faudra frapper sec et fort pour vous sortir des combats de rues qui n'arrêteront pas une seconde tout au long du jeu. C'est bien simple, vous en terminez un avec difficulté, un autre se présente à vous encore plus improbable et plus rude que le précédent. Parmi les principaux coups que l'on retrouvera dans Combatribes, on notera les coups de poings toujours aussi directs et dévastateurs, les coups de pieds sautés à la face, les coups de pieds tournants, les coups de boules, etc... Dans Combratribes, vous pourrez non seulement combattre avec vos pieds et poings, mais également avec des objets disséminés un peu partout le long des niveaux comme des voitures, des grosses cylindrées, etc.. (ah ouais, je ne vous l'avais pas dit. En fait, vous êtes un mec super balaise. A chaque niveau, vous affronterez de nouveaux ennemis tels que des punks, des rockers, des brutes épaisses et sans pitié, des roller-skaters. The Combatribes peut, comme la majeure partie des jeux de baston, (voir Rushing Beat) se jouer à deux simultanément. Tout comme Street Fighter II, la Super Famicom est tout à fait capable d'assurer la comparaison avec la version d'arcade. Bien que graphiquement un peu moins bon, et encore c'est à voir lorsque l'on aura une version définitive, ce titre promet d'être un hit, un grand hit.



On ne vous avait pas menti, les graphismes sont pratiquement identiques à l'arcade.

Le souffle de cet énergumène peut vous atteindre en tout point de l'écran. Faites-y très gaffe.

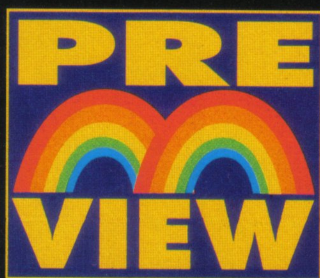


Les combats sont haletants, intenses et jouissifs pour vos petits doigts. Sachez en profiter.

EDITEUR : TECHNOS
DISPONIBILITE : SECOND TRIMESTRE 92

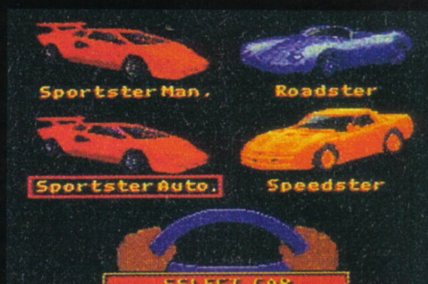


PREVIEW SUR SUPER NES



RACE DRIVIN'

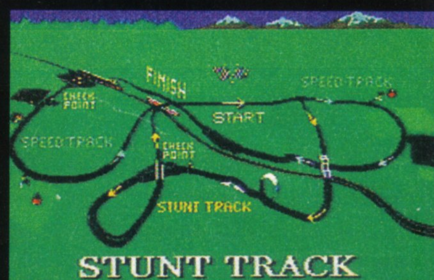
Connu en arcade pour son extraordinaire sensation de réalisme, Race Drivin' est également la suite de Hard Drivin'. Développé par une équipe de programmation de THQ, le jeu offre au joueur de concourrir avec quatre voitures différentes (deux Lamborghini, une Porshe 914 et une Corvette). Pour tester votre niveau et celui de la voiture, vous pourrez évoluer sur trois circuits.
Si pour une raison ou une autre (il y a en a beaucoup ici), vous vous crashez lamentablement la tête, une option "ralenti" vous permettra de revivre votre accident comme si vous y étiez (mais au fait, vous y étiez!). Ainsi vous pourrez vous voir partir en torche, dévaler des pentes en faisant des tonneaux dignes des plus grands cascadeurs, exploser en mille morceaux, etc...
A bord de l'une des voitures, vous avez réellement l'impression d'être à la place du conducteur. La représentation en 3 D surfaces pleines du parcours est parfaite et le scrolling est un modèle du genre. Le but de Race Drivin' est de passer, en un temps donné, les différents checkpoints dispersés un peu partout sur les circuits. A chacun d'eux, vous vous verrez gratifiés de quelques secondes supplémentaires pour atteindre le suivant. Attachez vos ceintures, c'est parti pour une course complètement dingue...



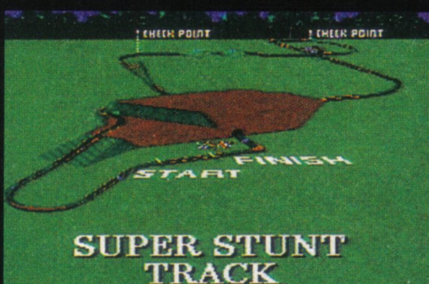
Choisissez votre volant. A votre disposition, quatre superbes voitures de course, deux Lamborghini (dont une à vitesses manuelles), une Porsche et une Corvette.



A vous la vitesse! Cette piste est la meilleure qui soit pour les excès de vitesses, pas d'obstacle, ni de flics pour vous arrêter. Le pied quoi!



La Stunt Track est la piste des fous! Si vous voulez tester vos réflexes et votre habileté, c'est la piste qu'il vous faudra choisir.



Conduire à travers des montagnes, dans des chaînes escarpées. Traverser des obstacles et les surmonter, telle sera votre tâche dans la Super Stunt Track.


A l'approche d'un virage surélevé, il vaut mieux ralentir de quelques poils, pour ne pas se retrouver emporté comme un âne par la force centrifuge!


Oh non! Qu'est que c'est que ce truc là ? C'est la boucle de la mort. Pour la passer, mieux vaut que votre vitesse soit élevée.



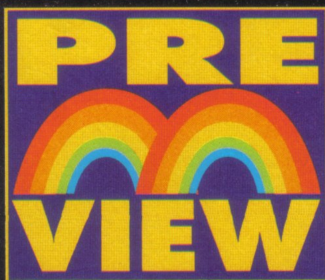
Faites crisser les pneus. Vous êtes sur la piste, prêt à bondir lorsque le feu passera au vert. Un... Deux... Trois, montrez leur de quoi vous êtes capable.



EDITEUR : THQ/ DISPONIBILITE : JUILLET

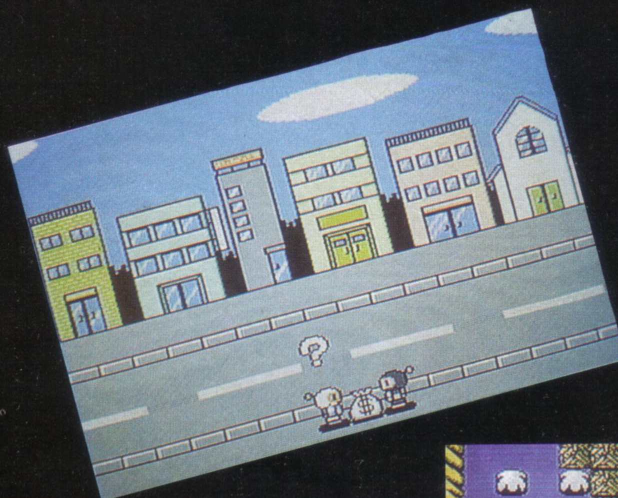
Aussi rapide que l'eclair !





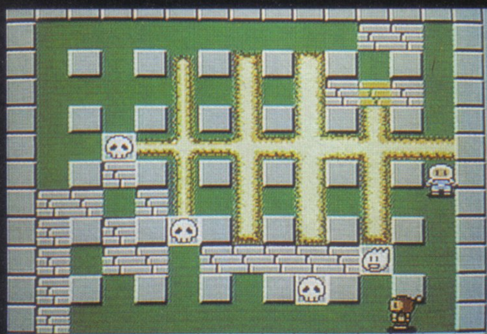
DYNA BLASTER

Eh dis... t'as vu ma bombe !



Pendant tout un temps, la principale distraction après les heures de boulot, c'est-à-dire après 23 heures, était une petite partie de Bomber Man. Autour de la NEC, on voyait tous les zombies qui hantent les couloirs de la rédaction se ruer comme des fous sur les joypads. (NDAHL:pourquoi parler au passé? Ça continue encore et même en pleine journée! NDDestroy tsss, t'es le premier à vouloir jouer avec nous, alors ne nous prends pas la tête! Non mais quel faux-cul celui-là!) C'était le "défouloir". Les injures pétaient de partout, les doigts trépignaient sur les boutons, les yeux se figeaient sur le petit sprite qui bougeait à l'écran, mais qu'était-ce donc que ce jeu?

Allez, j'suis sympa aujourd'hui, je vais vous le dire. Bomber Man est un jeu qui peut se jouer seul, à plusieurs, dans lequel vous déplacez une sorte de petit cosmonaute poseur de bombes, dans un labyrinthe. Dyna Blaster, c'est le nouveau nom de Bomber Man et c'est canon.



Le but du jeu est bien évidemment de rester en vie et de faire exploser tous les adversaires qui se trouveront sur votre chemin. Pour ce faire, vous devez poser des bombes un peu partout. Attention, faites gaffe aux endroits où vous les laissez, car elles peuvent autant exploser sur vous que sur vos adversaires. En détruisant les murs du labyrinthe, vous découvrirez des options qui pourront vous faire courir plus vite, amplifier la déflagration de votre bombe, ou augmenter le nombre de bombes que vous pouvez poser en même temps.



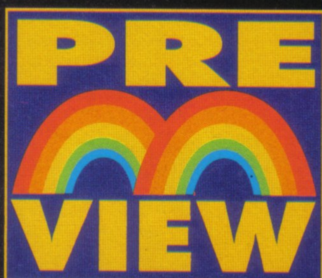
Seul, Dyna Blaster est tout aussi amusant. En éclatant les murs, vous devrez découvrir le passage qui vous permettra de passer au niveau supérieur. Attention tout de même, car même seul, vous ne l'êtes pas vraiment car des dizaines d'asticots se baladeront dans les labyrinthes pour venir vous prendre la tête.

Très facile au départ, c'est même un jeu d'enfant, dans les niveaux supérieurs, vous comprendrez très vite votre douleur et Dyna Blaster deviendra carrément génial. Je m'enporte, je m'enporte alors que le jeu n'est même pas encore sorti. Vous savez ce qu'il vous reste à faire lorsqu'il le sera!



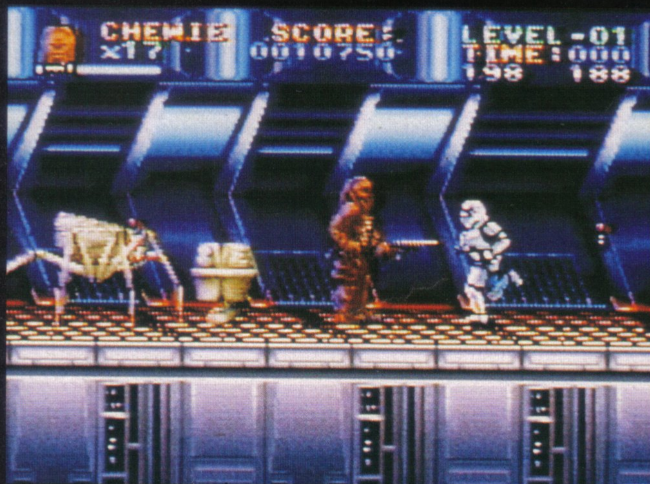
EDITEUR : HUDSON SOFT
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE



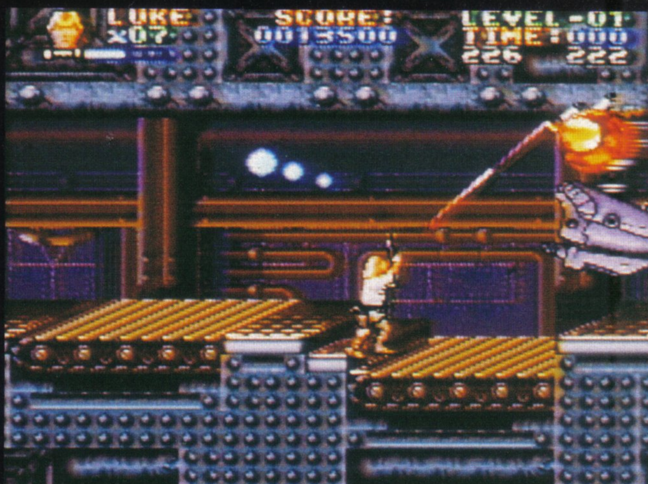


SUPER STAR

Jamais un film n'avait autant marqué son époque. Jamais un film n'avait autant soulevé l'enthousiasme des spectateurs. Jamais une trilogie comme celle de Star Wars n'avait été citée en référence. Une fois de plus et dans un tout autre domaine, revoilà Star Wars qui contre-attaque (ah, ah, elle est bien bonne). Dans la peau de l'un des trois personnages principaux de la trilogie -Luke Skywalker, de Han Solo ou de Chewbacca (le gros singe tout poilu qui ressemble à AHL lorsqu'il est mal réveillé le matin à 11 heures), toute l'action de ce jeu extraordinaire se déroule sur quatorze niveaux qui se modifient complètement en fonction du personnage que vous dirigez.
Vous commencez en tant que Luke Skywalker, armé d'un



pistolet laser, vous devez vous dégager de la meute de cloportes malveillants qui vous agresseront. Entre les grosses bestioles vertes, les espèces d'orangs-outangs crados et les lilliputiens strangeos qui vous sauteront à la gorge à la moindre occasion, bonjour les embrouilles. Enfin, vous vous en apercevrez bien vite, un coup de rayon laser bien placé vous permettra, dans la grande majorité des cas, de sortir des situations périlleuses que vous serez amené à vivre.
Là où Super Star Wars fait très fort, c'est dans la variété des diverses actions qui sont proposées. Tantôt le jeu se déroule selon un Beat'Em Up traditionnel, tantôt complètement différemment. Vous voyez F-Zero, vous avez bien le type de jeu en tête. Eh bien, vous imaginez seulement que certaines scènes de Super Star Wars se déroulent de la même façon, mis à part qu'ici, le vaisseau spatial que vous dirigez peut tourner sur 360 degrés. Non je ne rigole pas, c'est vrai et c'est même complètement dingue de voir des trucs comme ça. En survolant le désert, non seulement vous devrez retrouver votre chemin, mais également faire attention aux vaisseaux de l'Etoile Noire (la base secrète de l'ennemi Dark Vador) qui rôdent et qui, à chaque instant, peuvent vous réduire en bouillie.
Dans des tavernes remplies de barbares, dans des complexes souterrains (base secrète de l'ennemi), au plein coeur du désert ou dans les tranchés du vaisseau amiral, vous êtes paré pour vivre une aventure fantastique, au moins aussi extraordinaire que celle qui nous est contée par le Dieu Lucas (non pas Claude, notre joyeux manager, mais bien George). Divin, fantastique, hallucinant, Super Star Wars sur Super Famicom est l'une des nouveautés qu'il faudra attendre avec impatience, les mains moites et les pieds poites pendant vos vacances et même après, ce jeu étant annoncé pour novembre-décembre.



PER WARS



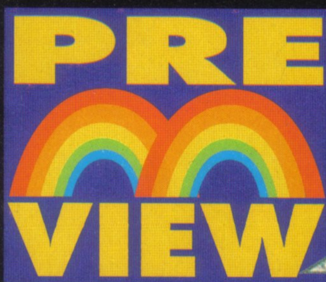






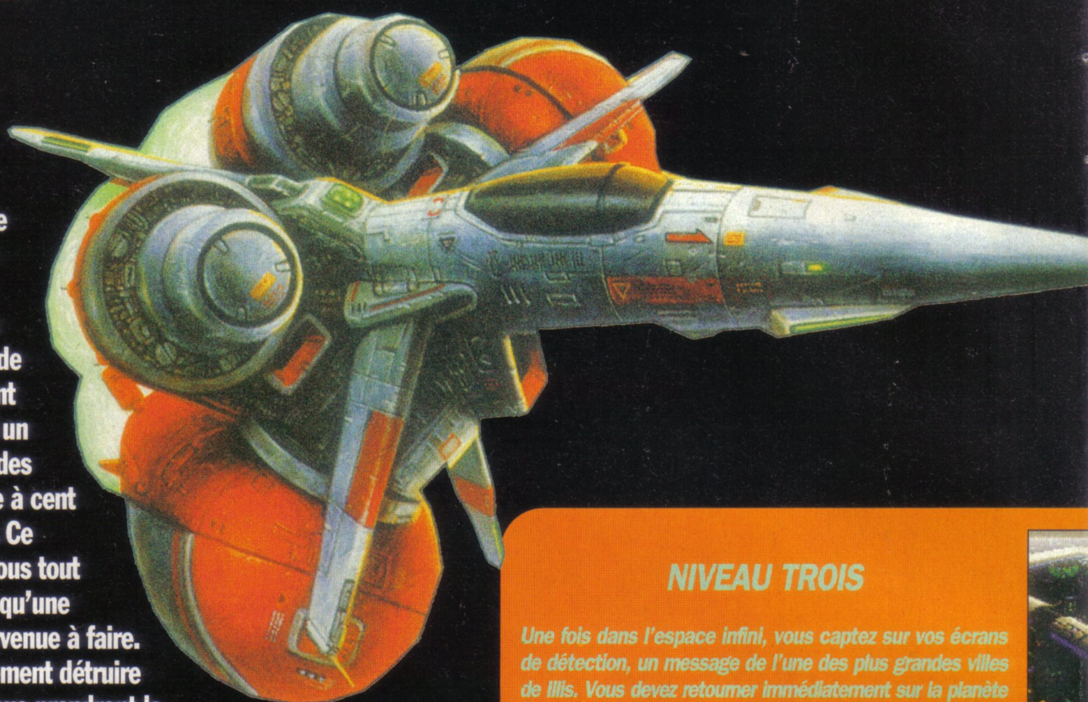
EDITEUR : JVC
DISPONIBILITE : NOVEMBRE







AXELAY



Le système solaire Illis est la proie d'une force ennemie mystérieuse. Après plusieurs mois de féroces batailles, les forces cohalisées pour la défense de ce système ont pratiquement toutes été annéanties. Seul un vaisseau spatial, dernié né des croisseurs galactiques reste à cent pour cent de ses capacités. Ce vaisseau, c'est l'Axelay. A vous tout seul vous devrez réussir ce qu'une armée entière n'est pas parvenue à faire. Vous devrez donc non seulement détruire tous les envahisseurs qui vous prendront la tête, mais également progresser à travers les niveaux pour que le système solaire Illis retrouve la paix qui était la sienne avant que ces évènements fâcheux ne se produisent. Le vaisseau Axelay est l'un des plus rapides et des plus efficaces de tous les vaisseaux de la galaxie. Il est équipé de huit armes différentes et de toute une variété de canons qui font de lui une arme redoutable.

NIVEAU TROIS

Une fois dans l'espace infini, vous captez sur vos écrans de détection, un message de l'une des plus grandes villes de Illis. Vous devez retoumer immédiatement sur la planète pour vous assurer que la ville est sauve. Si tel n'est pas le cas, déployez toutes vos armes et vos missiles et faites un carnage parmi les vaisseaux ennemis. Le Boss du niveau trois est une malédiction. Buttez le avant qu'il ne soit trop tard pour vous et pour les Illisiens.

AXELAY EST EQUIPE DE HUIT ARMES SPECIALES



LE LASER



LE MULTI-LASER



LE WIND LASER



LE ROUND VULCAN



LE MORNING STAR



LE MACRO MISSILE



LA BOMBE EXPLOSIVE



LA BOMBE CLUSTER



NIVEAU UN

Au cours du premier niveau, vous traverserez la planète Illis de part en part. Vous manoeuvrerez votre vaisseau à travers des hordes de féroces extra-terrestres qui n'auront qu'une seule envie: vous réduire en bouillie. Le premier Boss est une énorme arraignée métallique qui tissera des toiles pour ralentir votre progression et qui vous balancera par la suite des bombes qui vous pèteront à la tête. Ce niveau est aussi beau qu'impressionnant.



NIVEAU DEUX

Après avoir terminé le premier niveau, vous vous retrouverez aux abords de l'espace infini. Ne croyez surtout pas que les choses seront plus faciles. Tout sera pire. Les ennemis se déplaceront avec encore un peu plus de célérité, les bombes, les lasers seront trois fois plus nombreux. Pour vous en sortir, n'oubliez pas de prendre des options pour augmenter la puissance de votre armement. Ce niveau se déroule suivant un scrolling horizontal, le boss de fin qui vous attend est un énorme bipède qui est particulièrement redoutable.





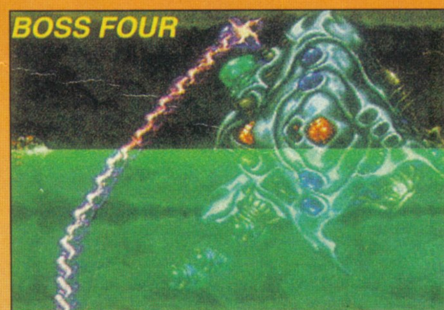


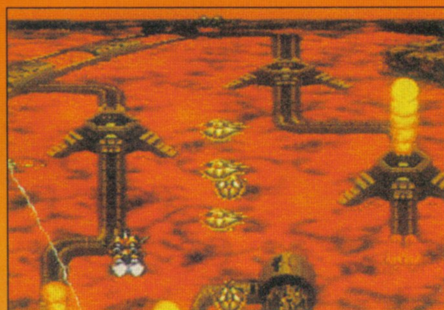


NIVEAU QUATRE

Les ennemis ont également envahi les océans d'Illis. Il est de votre devoir de détruire toutes les créatures aquatiques qui se trimballent dans le coin. Là aussi, vous devrez ruser comme un malade pour braver tous les dangers auxquels vous aurez à faire face. Attention aussi au Boss équipé d'énormes tentacules d'énergie qui, d'un coup d'un seul, peuvent vous faire perdre la vie.







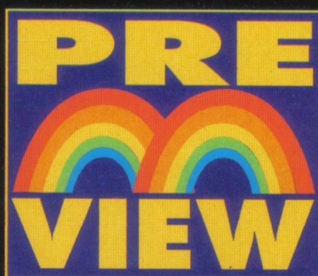


NIVEAU CINQ

Après des centaines et des centaines d'attaques sur la surface de cette planète, vous découvrez enfin un passage qui conduit au coeur de celle-ci, dans le repaire même de l'ennemi. De la lave, des volcans, des zones de haute chaleur seront les nouveaux ingrédients de ce niveau. Au risque de vous retrouver complètement calciné par les éléments ambiants, il faudra quand même passer ce niveau pour vous retrouver, enfin, nez à nez avec la source de tous vos ennuis.

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE : OCTOBRE





SPACE FOOTBALL

Triffix est heureux de nous annoncer l'arrivée prochaine, sur votre Super Famicom, du jeu qui devrait dans quelques décennies passionner vos petits enfants, au même titre que le football actuellement.

Comme dans le football que nous connaissons maintenant, le but de Space Football est bien entendu de marquer des buts à l'adversaire, qui se trouve en face. Oui, vous avez bien entendu à l'adversaire et non pas aux adversaires, Space Football est un jeu qui se joue à un contre un, comme quelques simulations de basket-ball sur console. Devant vous donc, l'adversaire et son vaisseau spatial et une énorme aire de jeu dans laquelle vous évoluerez. Pour marquer des points, il faudra être rusé, rapide et sans pitié. En effet votre vaisseau est équipé de petits rayons qui une fois tirés pourront déstabiliser et stopper l'adversaire pendant quelques instants, ce qui vous permettra d'être un peu plus tranquille pour faire de la balle ce que vous voulez. Attention toutefois, l'arme est également en possession du vaisseau d'en face, ne jouez pas avec le feu et faites gaffe à chacun de vos faits et gestes.



Voici l'écran de présentation, dans lequel le joueur pourra choisir le vaisseau qu'il dirigera et également, s'il le désire, arrêter la musique.



En pressant Select à partir de l'écran de présentation, vous pourrez déterminer le terrain sur lequel vous jouerez.



Après avoir choisi le vaisseau et le terrain, une petite présentation animée vous mettra dans l'ambiance du jeu.



La surface de jeu est entièrement vue par le joueur, de sa cabine de pilotage. L'animation est rapide et parfaite.



L'écran peut se diviser en deux parties lorsque vous sélectionnez l'option deux joueurs.



Le but est en vue. Ne tremblez pas, ne faites pas comme l'équipe de France pendant le championnat d'Europe, tirez et marquez.



Lorsque vous aurez marqué un but, vous serez récompensé par une musique sympathique et votre score augmentera d'un point.



Si vous perdez le match, vous ne deviendrez jamais le champion de Space Football. Regardez comme c'est triste!

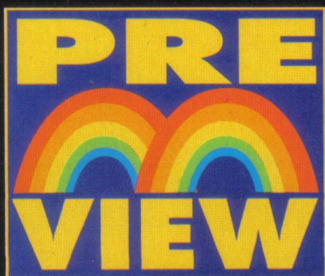


La seule chose qu'il ne faut pas perdre de vue dans Space Football, c'est qu'il faut à tout prix l'emporter.

We are the champions of the universe !

EDITEUR : TRIFFIX
DISPONIBILITE : JUILLET





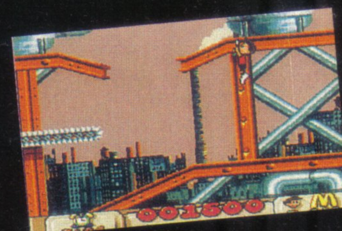
MICK AND MACK'S GLOBAL GLADIATOR

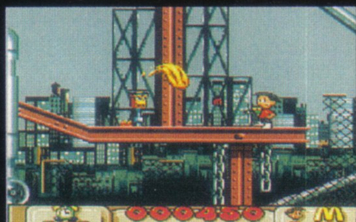
Tiens, voilà un jeu qui va faire parler de lui. Ohhh que oui, il va faire des jaloux ce Mick And Mack. Vous incarnez deux personnages pour le moins étranges, défenseurs de la pureté de l'air et lutteurs acharnés pour la protection de la nature. Et ces deux braves bêtes auront bien du boulot, et pas qu'un peu, tout au long des niveaux. Armé d'un pistolet "balourdeur" de glue verdâtre, il sont là pour que la terre retrouve un petit peu de son image du passé, avant que l'ère industrielle ne vienne mettre son grain de sel. Faut dire que jusqu'à présent, personne ne s'était réellement occupé du trou dans la couche d'ozone et de l'évaporation des bombes aérosols. Heureusement que nos deux petits gladiateurs sont là pour rectifier le tir. A propos de tir, vous allez, dans Mick And Mack, ne faire que ça car de petits animaux merdiques vous chercheront des noises pendant des lustres.

Sans vouloir tout dévoiler du jeu, cette production de Virgin est du haut de gamme, du très haut de gamme même. Tout est parfait, tout bouge à merveille, et réellement, lorsque l'on traverse le monde de la ville, celui de la forêt, ou encore celui des glaces, on se fend littéralement la pêche. Prévu dans le courant de cette année, Mick And Mack's Global Gladiator est un jeu dont nous vous reparlerons d'une façon un peu plus approfondie dans un avenir proche. Retenez bien ces deux noms, Mick et Mack vous feront tourner la tête.



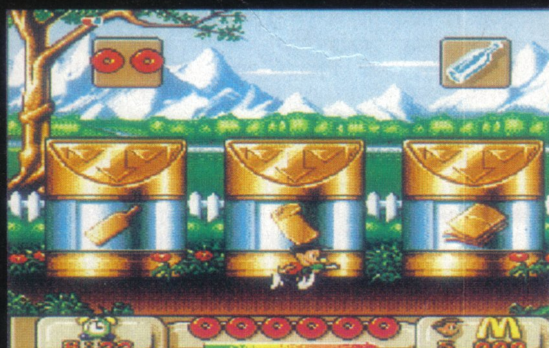












EDITEUR :
VIRGIN



ARCADES

"64TH STREET" A DETECTIVE STORY

(JALECO)



Ah, quelle bonne époque que celle de la prohibition! Rien n'était permis. Mais non, je ne suis pas un dictateur, rassurez-vous. Je pense seulement que c'était sympa pour l'aventure, le fun et l'éclate. Imaginez un peu tout ce qu'il fallait faire pour aller chercher un verre, pardon: un tonneau, voyons grand. Il fallait tuer une dizaine de personnes, se cacher, courir... bref, la grande aventure. De nos jours, quelle monotonie, quelle tristesse, vous avez soif, ben vous achetez une bouteille et vous la buvez. Heureusement que ce jeu de Jaleco est là pour nous remettre dans l'ambiance. En ces temps là, point de chants d'oiseaux mais plutôt le sifflement des balles .

Nos deux héros, Rick et Hallen, ne sauvent pas des bouteilles mais plutôt une fille, enfant d'un riche industriel (Remarquez, ça s'embrasse quand même...).

Cette aventure de détective est menée comme je les aime. C'est-à-dire qu'il ne font pas dans la dentelle. La syntaxe utilisée lors des interrogatoires des voyous qui trainent dans les ruelles se trouve réduite à sa plus simple expression: coups de tatanes, directs et uppercuts. Les coups sont assez variés et efficaces à toute épreuve. Les coups de pieds sont au nombre de trois, coup de pied haut, coup de pied bas et coup de pieds sauté. Les coups de poing sont tout ce qu'il y a de plus classique. Le plus intéressant, c'est quand on joue à deux car il est possible de prendre son adversaire et de le lancer sur ses ennemis. c'est littéralement percutant. Si, en outre, ces arguments s'avéraient incompréhensibles pour vos interlocuteurs, il vous serait alors possible d'en utiliser d'autres, de masse, comme une clef anglaise. Vous pouvez aussi piquer un sprint dans la direction de vos adversaires et le choc inévitable devient alors fatal (pour eux). Ayant certainement été de grands gymnastes, nos deux compères ont pour super coup une galipette tous pieds et poings dehors.

Les ennemis ont tous de sales trombines à faire pâlir un mort vivant, c'est pas peu dire! Ils rivalisent de muscles et d'efficacité. Les boxeurs (gantés évidemment) vous envoient des uppercuts hypers-puissants, les forains ont de grosses masses d'armes. Si je n'évoque pas les autres, ce n'est pas par fainéantise mais uniquement pour vous en laisser la surprise.

Les décors contribuent à vous mettre dans l'ambiance, vous vous baladez devant des magasins (mais vous n'avez pas le temps de faire du lèche vitrines , hélas, les temps sont durs...) typiquement années trente, assez soignés. Les personnages sont d'une taille plus qu'honorable, et bien qu'il fassent un bon tiers de l'écran, ils ne sont pas pour autant mals dessinés. Au contraire, c'est assez sympa d'étudier les dégradés de coloris des plis de leur chemise. Bon d'accord, j'en conviens, on a autre chose à faire.



"64th Street" est un bon jeu assez sympa. Hélas, comparé à "Undercover Cops", il ne tient pas la route. Qui plus est, -et là il y a vraiment de l'arnaque-, un crédit est égal à une vie. Donc, à moins de savoir y jouer, on ne va pas vraiment loin, et comme pour savoir y jouer, ben faut s'entraîner...

B RAP BOYS

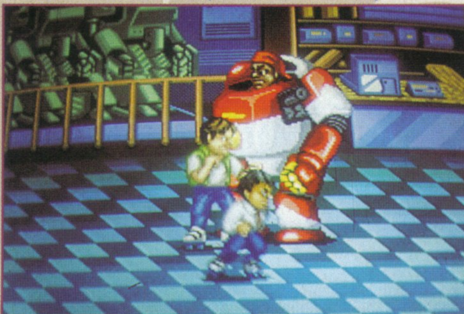
(KANECO)

Yo man, ici c'est arcad'man qui te caus' depuis joypad : ouahh, ça decoiffe !!! En effet, je viens de m'occuper d'une super machine qui RAP à donf. Il s'agit d'un mega Beat them all avec un support de musique de rap américain qui arrache d'enfer! Vous avez le choix entre trois personnages possédant des moyens de locomotion différents : un vélo, un skate ou des rollers. Pour les personnages ne pssédant pas les rollers au début, ils perdront leurs matos après une première phase de jeu .

Deux boutons sont à votre disposition (comme d'habitude vous me direz, mais enfin passons !!!) l'un pour donner des coups et l'autre pour sauter. Ainsi, en combinant ces deux boutons, vous pouvez, par l'intermédiaire d'un genre de Roundhouse (un coup de pied tpurnoyant autour de vous pour les incultes), dégager les alentours s'ils deviennent malsains (ce qui arrivera souvent lors du jeu sinon on n'aurait pas fait appel à vous) .

En effet, le but de votre escapade est de nettoyer, en quelque sorte, les quartiers de Harlem et du Bronx (à New York pour ceux qui ne connaissent vraiment rien et qui devraient se faire soigner ou essayer le gaz .... enfin quoi, c'est vrai).

Les graphismes des décors sont relativement bien soignés et nous montrent tous les aspects d'une tranquille vie de quartier, avec ses restaurants et ses magasins en tout genre, qui va sombrer dans la guerre des gangs, à outrance . D'autre part, les graphismes des personnages sont relativement grossiers et auraient pu être un peu plus

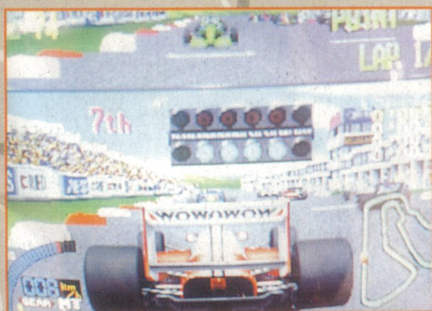


soignés. De plus, l'animation est quelque peu saccadée, ce qui est très regrettable pour s'éclater un max .
Comme d'habitude, vous pouvez récupérer des armes de tout genre : batte de base ball, barre de fer, baton , etc ...
Vous pouvez également vous trimbaler dans tout le décor et monter sur ce que vous voulez.Ce petit détail enrichit quelque peu ce jeu qui reste extrêmement simple dans ses caracteristiques pompées dans les autres machines du genre (ouhh, les copieurs !!!). En fait, la qualité principale de ce jeu réside dans la musique qui accompagne l'action ô combien débordante. En effet, cette musique de rap américain vous entraîne dans l'univers de ce jeu.
D'ailleurs, il existe deux versions de machines :
une avec la musique intégrée sur la carte et une autre où la musique est lue directement sur un CD qui accompagne la carte du jeu .
En conclusion ... à moins que "pour conclure" soit le mieux bien que "pour finir" soit pas mal non plus; en fin de compte, je disais donc que ce jeu est d'un niveau moyen du point de vue réalisation mais qu'il se rattrappe grâce à la divine musique rap .

F1 EXHAUSTE NOTE

(SEGA)

Mais j'ai déjà entendu ça quelque part ! Mais bien sûr ! Vous connaissez peut-être F1 Exhaust Heat, sur Super Famicom de Seta au début de l'année. Eh bien, il suffit de vous imaginer que l'on baisse l'angle de vue de votre voiture et que l'on se rapproche aussi du sol tout en zoomant sur l'arrière du bolide.
Vous voilà donc à l'arrière d'une formule 1 : soit une Mac Laren , soit une Williams Renault . En effet, il est possible de jouer à deux en même temps avec chacun son écran. Cette machine fait partie de la non moins célèbre série du système 32 - bit de Sega . Pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, vous n'avez qu'à regarder dans le test de Air Rescue où je vous explique tout dans les traits principaux .



Alors, si vous êtes prêts à vivre la frissonnante aventure d'une course de formule 1 au rythme vibrant des moteurs enflammés et au bruit des crissements de pneus, n'hésitez surtout pas, allez-y ! (excusez-moi, je n'ai pas fait exprès !)
Vous avez un volant (très utile dans ce cas!) équipé de manettes jaunes à droite et à gauche pour les changements de vitesse, plus une pédale d'accélérateur et une pédale de frein .
Vous avez le choix entre une boite de vitesses automatique ou manuelle . L'automatique est bien mais uniquement pour débuter et se familiariser avec le jeu . En effet, ce moteur est plus faible en puissance que le moteur à boite manuelle et en plus, il ne possède que peu de reprise. Je vous conseille de prendre la boite manuelle et là, vous vous sentirez vraiment au volant d'une formule 1 du championnat du monde (rien que ça !). Mais attention, il faut bien maîtriser les changements de vitesse. La manette de gauche sert à augmenter d'une vitesse et la manette de droite, elle aussi fixée sur le volant, sert à diminuer d'une vitesse. De plus, il ne faut pas diminuer trop vite les vitesses, par exemple, passer de la 6ème à la 1ère en un peu moins d'urne seconde, sinon vous risquez de vous faire péter le moteur à la face et ce serait dommage pour vous !



L'animation est tout bonnement splendide et sans reproche. Les graphismes sont impressionnants de beauté bien que le décor soit quelque peu répétitif. Mais il faut quant même dire que le bord du circuit est jonché de détails, du style : grues prêtes à remorquer une voiture scrashée, les commissaires de la course agitant des drapeaux jaunes pour vous signaler un accrochage; et ceci donne vraiment une impression de réalisme époustouflant.
De plus, lorsque vous jouez trop aux autos tamponneuses avec vos adversaires, vous risquez de faire un gros tête-à-queue, merveilleux de par sa réalisation. Le fait de pouvoir jouer à deux est vraiment sensationnel et installe une compétition fratricide entre les deux concurrents. On peut regretter que la difficulté du jeu ait été mal dosée car il est loin d'être facile d'arriver à finir une course sur un circuit. Il faut donc s'entrainer comme des acharnés sur ce jeu pour pouvoir découvrir d'autres paysages.
Il faut aussi noter que cet angle de la voiture nous cache plutôt ce qui se passe devant nous, mais on s'habitue très vite tout en regrettant de ne pas avoir une vue de l'intérieur comme dans vroom sur micros. Cette machine est vraiment très clean et l'on ne s'en lasse pas, surtout lorsque l'on a l'occasion de jouer à deux .

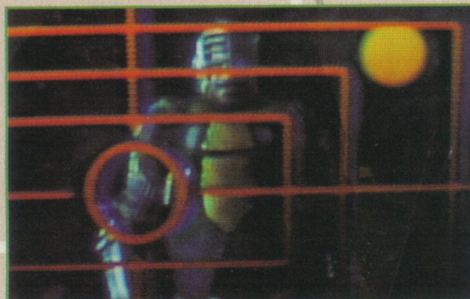
SPACE PIRATES

(ATARI GAMES)

Après MAD DOG Mc CREE et Who Shoot Johnny Rock, Atari Games va encore faire un carton (ha, ha, ha...) avec ce nouveau video-laser. Reprenant le même principe que ses illustres prédécesseurs, il vous permet de jouer les cow-boys de l'espace.
L'apparence extérieure de la machine est la même. Seul changement, le pistolet qui était sur Mac Dog en véritable plastique rouge flamboyant (très utile pour passer inaperçu..) a été remplacé par une sorte de mini-mitraillette laser d'apparence noire. Outre ces détails esthétiques, somme toute assez futiles lorsque l'on joue, il faut remarquer qu'il est considérablement plus lourd qu'avant. La prise en main et la précision du tir s'en trouvent ainsi considérablement facilités.



Le scénario est, en fait, prétexte à tirer sur tout ce qui n'est pas d'accord avec vous. Mais comme vous risqueriez de vous sentir frustrés, je vais quand même vous en parler. L'ennemi public numéro un de la galaxie, le Capitaine Blackhole et son gang de Pirate Tron, ont attaqué les vaisseaux colonies de la grande ursula Skye. Evidemment, son équipage a été pris en otage et seul, le missile Starsplitter peut sauver la colonie. Il faut donc trouver les Gemmes qui donneront l'énergie nécessaire au missile.
Au début, histoire d'ajuster son tir, il faut viser des sortes de météorites. Cette phase assez courte vous met déjà dans l'ambiance du jeu: images de synthèses, vitesse foudroyante et grande qualité graphique.
Au début de chaque stage de jeu, vous vous retrouvez devant une porte de métal avec, au milieu, une sorte de losange qui clignote bleu clair- rouge, bleu clair- rouge, bleu clair- rouge. En fait, il ne faut pas tirer dessus lorsqu'il est rouge. Soit vous rencontrez un pirate solitaire agressif, soit un pauvre pélerin qui ignore ce qu'il fait là et qu'il ne faut pas shooter, soit encore toute une bande de pirates de l'espace, et alors là, ben y'a rien à

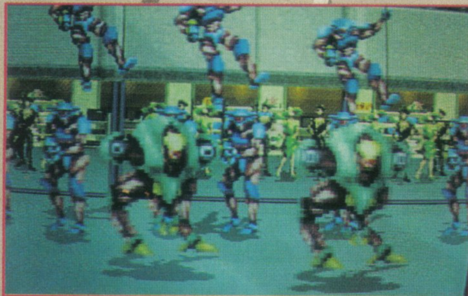


faire, sinon regarder les tirs laser qui vous arrivent dessus.
Ainsi, on se rend assez rapidemment compte qu'il vaut mieux tirer quand le losange est bleu-clair. Vous vous baladez dans des couloirs pleins de fumée et de tuyaux. Les ennemis surgissent de partout et généralement vous tirent dessus, et, toujours généralement, ils visent un peu trop bien... Se dépassant plus que jamais dans l'originalité, les scénaristes de ce film dont vous êtes le héros, vous présentent vos ennemis dans toutes les positions (decentes) possibles. A gauche, à droite, en bas, en haut, accroché au plafond, à une corde ou rampant par terre. Pire que des insectes j'vous dis! Certains, plus résistants que d'autres, doivent se prendre deux rafales avant de s'écrouler telles des chiques molles.
A part les décors qui sont vraiment fins et rendent particulièremment bien, d'autres améliorations ont été apportées. Tout d'abord, il est possible de shooter les pauvres innocents. Réflexion faite, ça ne s'appelle pas une amélioration mais plutôt une "difficulté". De plus, il n'est plus désormais utile de recharger son revolver (si ça s'appelle encore comme ça...) les munitions étant illimitées.
Bilan: un bon jeu qui bénéficie d'une supebe ambiance chorégraphique et d'un bon niveau sonore.

STEEL GUNNER II

(NAMCO)

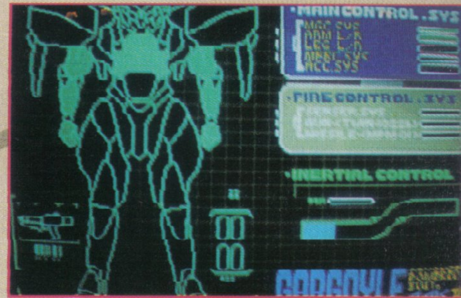
'A Life And Death Battle In The City'



Steel Gunner II est la suite de Steel Gunner Tout Court. Il se situe donc après le 'Tout Court' aussi bien pour les progrès techniques que pour le scénario, logique puisqu'il est le deux. Le 'Tout Court' lui est donc antérieur. Nonn, mais c'est vrai, c'est hyper important de faire une mise au point telle que celle-çi. C'est le commencement de tout, la capacité d'aller immédiatement à l'essentiel et la logique claire et précise.
Et là, il est très important de savoir différencier le 'II' du 'Tout Court' parce que l'apparence extérieure est presque totalement la même. Déja, on retrouve les mêmes fusils mitrailleurs qui font toujours un boucan désagréable et insupportable (c'est vrai, c'est dur de se concentrer quand il y a trop de bruit...). La seule différence est que s'il n'est rien inscrit sur l'un, il apparaît un 'II' sur la grosse carcasse de l'autre. Vous voyez bien que c'est important puisque en plus, les concepteurs ont mis un gros 'II' au lieu d'un tout petit 'II' (Hein? Hein?...)



C'est quel type de jeu 'Steel Gunner II? Quoi? Vous ne le saviez-pas? Fallait le demander plut tôt parce que maintenant c'est presque trop tatrd. Bon, mais comme c'est vous, je vais quand même vous le dire. C'est exactement le même style de jeu qu'Operation Thunderbolt (Qui lui-même d'ailleurs, était la suite d'Operation Wolf, à ceci près qu'ils ont mis 'Thunderbolt' à la place de 'Wolf II'.....)
Après cette bève mais néammoins utile explication, passons au vif du sujet: La différence ludique entre le deux et le un. Et là, ô miracle! Autant le 'Tout Court' était une nullité sans nom (du



moins si hélas), autant le 'II' s'avère, une fois la légère répulsion due à ses hérédités dépassée, un jeu potable, voire bon. Déja les graphs ne sont plus aussi crades et grossiers qu'avant. Un bon point, un. De plus, le scénario a changé. Vous ne vous rendez pas compte à quel point c'est important, ça change tout le jeu. Au lieu de tirer sur tout ce qui bouge, vous tirez sur tout ce qui bouge. Vous voyez bien! (Mais non, je n'ironise pas, mais non...). Au début, vous repoussez une attaque extraterrestre ou terroriste (je les mets dans le même panier, tous des sales trombines...), puis, quand vous êtes dans le labo de police devant les scientifiques analysant un bidule ayant appartenu à: feu l'extraterrestre (ça veut dire qu'il est mort l'extraterrestre à qui appartenait le bidule.). le sol s'écroule et vous vous retrouvez en train de combattre de sales racailles. C'est l'action qiui prime (qui l'eut cru?). Les phases intermédiares sont donc réduites à leur plus simple expression, quelques idéogrammes barbares (c'est-à-dire anglais) et quelques graphismes dans le plus pur style nippon, c'est à dire nippon.
L'atout majeur est la vitesse "décoiffante", "ébouristiffiante", sidérante. Vous devez avoir un jet pack collé à l'arrière-train, car faire un bond de dix mètres pour combattre sur les toits, puis redescendre au quatrième sous-sol, continuer le ménage, prendre une canalisation durant une cinquantaine de mètres, vous retrouver sur une voie ferrée, nez à nez avec un train, vous arracher au dernier moment, recombattre un petit peu, puis remonter histoire de prendre une bouffée d'oxygène pollué, en profiter pour massacrer les vilains-pas-beaux qui bronzent et vous attendent... ben c'est pas mal! (Ma phrase,elle aussi, elle est pas mal. Parce que 10 virgules en quelques lignes même si ce n'est pas du Balzac ou du Proust c'est béton. Cela a un sens ,il faut trouver lequel d'accord, mais cela en a un quand même. Mais non, Destroy, faut pas retourner le journal!)
En bref, en conclusion et en synthétisant, à par la vitesse et le fait que vous soyez trimballé dans tous les sens au lieu de l'être seulement en long et en large, ce jeu n'innove en rien. Pour les curieux, allez faire un tour du côté de cette machine, sinon pour ceux qui connaissent Thunderbolt, cela n'a aucun intérêt, je me demande d'ailleurs pourquoi ils ont lu mon article...

STREET FIGHTER II

(CAPCOM)

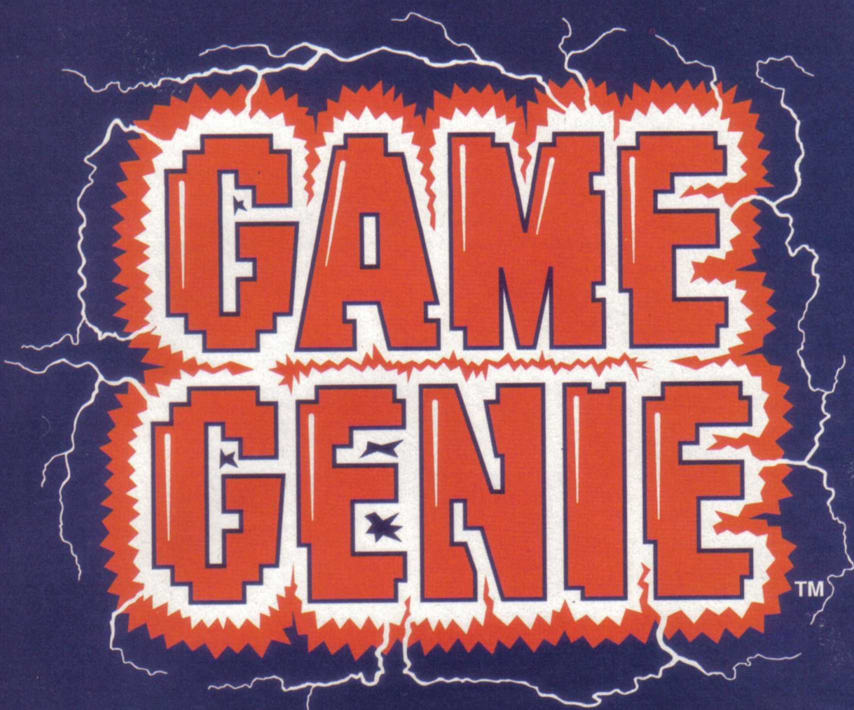


Ça, c'est parti pour être l'article le plus court et pourtant, il n'est pas le plus inintérressant ! Street Fighter II' est officiellement sorti sur les écrans des salles obscures que vous connaissez tant. Quoi de neuf me demandez-vous?
La possibilité de prendre l'un des quatre challengeurs de la fin du jeu: Vega , Sagat , Bison , et Balrog . Avec eux, c'est vraiment bien plus facile de finir le jeu. De plus, vous avez le droit et le mérite de pouvoir combattre contre son sosie. Cela permet de voir à quel point on maîtrise le personnage choisi .



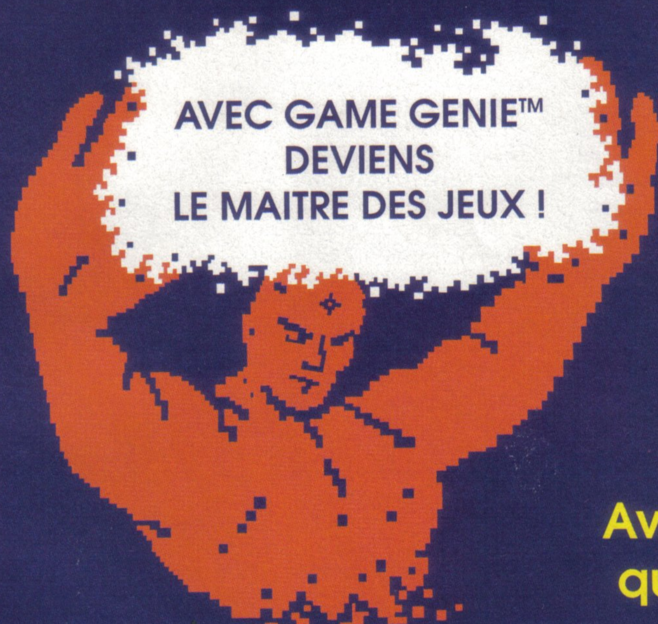
Bah voila, il est fini; quand je vous disais que c'était le plus court!

LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !



PLUS DE
700 CODES
SUR PLUS DE
70 JEUX

- Plus de force
- Plus d'armes
- Plus de vitesse
- Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- Des vies à l'infini
- Sauter plus haut
- Plus de difficulté
- Plus de facilité
- Etc, etc, etc...



Avec GAME GENIE™, c'est toi qui définis les règles du jeu!



SIMPLE A UTILISER

1.Connecter la cartouche de jeu sur Game Genie™
2.Connecter Game Genie™
3.Allumer la console



L'ECRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparaît avant chaque jeu. Il permet de changer et d'adapter tes jeux vidéo favoris.

GAME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux vidéo sur ta console. Tous les effets ne peuvent-être créés en même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES



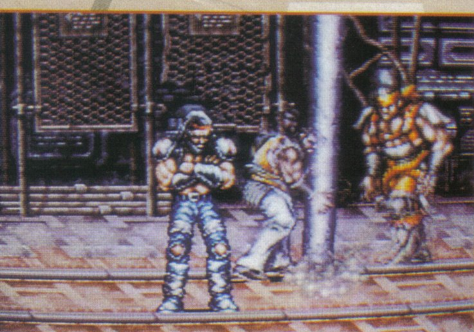
INVENTED BY
CODEMASTERS™

UNDERCOVER COPS

(IREM)



Avec ce nouveau Beat' them all, un nouveau type de combat s'installe dans les salles obscures. Prenez d'un côté l'ambiance des trois Mad Max réunis, les lignes de coutures, de coupes de cheveux, de maintien en société définies dans ces films, de l'autre l'hyper violence de Ranxerox et au milieu, certains quartiers americains (débarcadères, plages presque désertes, villes plus ou moins saccagées (en fait, c'est plutôt plus que moins.)) Histoire de planter le décor.



Epoque 2053. Le maire de la ville et son conseil de sages et de dignitaires a trouvé une solution pour le moins radicale, afin d'éléminer la violence urbaine. Lâcher trois fauves humains, monstres parmi les monstres des techniques de combats les plus sauvages. Il y a tout d'abord Claude, un karateka seulement champion du monde parce qu'il n'y avait pas d'autres titres. Ensuite Bubba, qui, sous ses allures de beau gosse blond aux yeux bleus, est, en fait, d'une cruauté à la hauteur de ses adversaires! Bref, il est bon. A titre d'indication, il a été remercié du monde du football américain parce que trop violent! (Alors que déjà le football américain n'est pas vraiment un concours de dentelle, alors se faire virer de ce sport...) Sa super arme est justement un ballon de feu qu'il lance violemment à ses pieds afin de le faire exploser et éliminer tous ses ennemis. Pour finir, une fille, qui, si vous l'abordez dans la rue pour lui demander l'heure,vous vous retrouvez out!. Ne soyons pas sexistes, elles ont aussi le droit de se battre non ? Son petit copain s'est fait tuer dans un combat de rue et, pour se venger, elle veut tuer heu... bah, je ne peux pas dire tous ceux qui ont une sale tête parce qu'ils ont tous des trombines pas possibles...disons plutôt tous ceux qui lui sautent dessus (pour se battre grand bêta!)

Le premier niveau est une promenade au bord de l'eau qui cesse assez rapidement d'être romantique. Je m'explique. Sur votre passage, il y a des tas de corbeaux qui picorent je ne sais quoi. Dès que vous êtes devant eux, vous voyez quel était leur festin, un cadavre de corps humain assez fraichement décomposé! Exquis ! Les ennemis sont tous aussi affreux et balaises les uns que les autres. De tout aussi costauds que vous ont de superbes queues de cheval. Tiens, au sujet de queues de cheval, vous savez pourquoi les orientaux en portaient dans les films et les tableaux? Pour être pris plus facilement par leur Dieu qui les emmenait ainsi au Nirvana. Si, si, c'est pas du pipeau. Pour eux aussi, ce doit être la même chose au vu de la façon dont on les expédie, frais de port compris. Ce qui m'a bien plu dans ce jeu c'est la précision des détails. Ainsi, un groupe de quatre ou cinq que vous devez "destroy" regarde la télé en vous attendant. Devinez quoi, R-Typen fait par les mêmes programmeurs... Sympa non?

Les décors sont hyper fins et précis. Les couleurs très bien choisies. Un seul défaut à mon goût: les sprites des personnages sont assez petits. Mais à part ça, ça va.

Les coups classiques sont tout ce qu'il y a de plus varié et vous n'avez que l'embarras du choix pour mixer convenablement l'utilisation des deux boutons. Je préfère plutôt m'étendre en long et en large sur les armes que vous pouvez ramasser. Par terre, se trouve tout ce qu'il vous faut. Par ordre croissant d'efficacité destructrice, je cite:

- Des briques, ça en casse pas des masses (oh qu'est-ce que je suis drole, j'en reviens pas, c'est le bac qui a dû me faire ça). C'est toujours une bonne arme à lancer, mais un peu trop classique comparée aux autres.
- Des bidons: là aussi, c'est classique. Depuis Double-Dragon (Dédé pour les intimes), il n'y a plus un beat' them all sans bidon. C'est pas du bidon. C'est devenu un cliché.
- Des thons géants! Eh oui! Vous êtes vous reçu souvent des thons à la figure, à part par la copine de votre pote, j'vois pas vraiment. N'empêche que c'est très efficace. Une étude scientifique pense que c'est l'action conjuguée de l'odeur et de l'impact qui cause de tels dégâts...
- Des poteaux électriques de quatre, cinq mètres. Là, c'est littéralement marrant et génial! Votre personnage se baisse pour en prendreun dans un nuage de fumée. Il l'utilise, comme ferait un Black Panther's d'une batte de base ball. Chaque coup porté diminue sa taille et se fait au profit d'un superbe nuage de fumée.
- Le plus efficace, c'est la carcasse de voiture portée à bout de bras. C'est hélas aussi court, comme utilisation, que la brique. On devrait pouvoir la démonter et l'utiliser petit bout par petit bout...

L'ennemi de fin de premier de niveau est une sorte de Terminator à bras télescopique qu'il faut balancer dans une énorme presse afin qu'il se fasse écraser! Tous les adversaires sont aussi variés les uns que les autres. Les armes sont aussi efficaces qu'originales. Je n'ai que des compliments à faire et vous donne un seul conseil: celui de jouer à ce jeu. Pour ceux qui n'aiment pas les beat' them all, s'il n'y en a qu'un qu'ils doivent essayer, c'est bel et bien celui là.

Bref, Y'a bon.!

AIR RESCUE

(SEGA)

ALERTE !!! Tous les pilotes en état doivent être prêts à décoller dans les plus brefs délais. Nos troupes ont dû faire face à une résistance féroce de l'ennemi et il y a de nombreux prisonniers alliés.

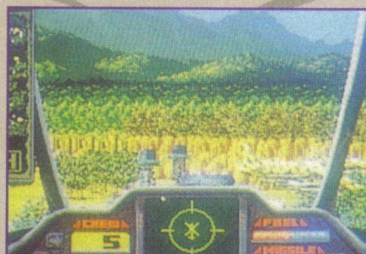
A vous d'aller les chercher avec vos hélicos et surtout ... bonne chance !



Voilà donc en quelques mots le scénario de ce jeu de Sega, utilisant de nouveau le système révolutionnaire du 32-bit . Je rappelle, pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, que le système 32-bit confère au jeu une plus grande rapidité et fluidité d'animation ainsi que des graphismes plus beaux et plus fins . De plus, de nombreux effets de zooms et de rotations sont rendus possibles,donnant davantage de beauté au jeu .

L'un des avantages le plus frappant de cette machine est qu'il est possible de jouer à deux simultanément sur le même théâtre des opérations . Les sièges sont mobiles et possèdent deux hauts-parleurs intégrés dans les appuie-têtes, ce qui permet de se croire davantage dans l'action .

Pour piloter votre hélico, vous possédez un manche à balai équipé de deux boutons: l'un pour les mitrailleuses latérales et l'autre pour les missiles qui sont limités, avec, en plus, un voyant lumineux signalant chacun de vos tirs. De plus, vous pouvez vous servir, et vous en aurez besoin, d'une poignée latérale placée sur votre gauche servant à fixer votre altitude : si vous la tirez, l'appareil prend de l'altitude et inversement si vous la poussez . Pour vous éclairer un peu, cette manette est du même type que celle d'une poignée des gaz, comme on peut en voir souvent dans certaines machines de simulation de vol (par exemple G-LOC AIR BATTLE) .





Le but est donc de récupérer les otages en atterrissant près de leurs lieux de détention (des tentes militaires, avec une grosse croix rouge dessus pour

que vous ne les loupiez pas, on ne sait jamais !) pour qu'ils puissent monter à l'arrière de votre hélico. Dès que vous avez 8 otages dans la cabine arrière, vous devez retourner à votre base pour "larguer la marchandise".

Vous devez affronter, en même temps, un grand nombre de tanks et hélicoptères de combat qui seront bien armés et n'hésiteront pas à utiliser ces armements contre vous (c'est normal ils sont là pour ça).

L'animation du jeu est parfaite par sa rapidité et sa fluidité. Les commandes de l'appareil sont précises mais elles sont quelque peu dures à manier (c'est le mouvement du manche à balai qui fait bouger votre siège, donc, la manette doit supporter votre poids !).

Pour finir, on peut dire qu'il s'agit d'un bon jeu mais, à cause de sa relative difficulté, reste surtout accessible aux amateurs fidèles du manche à balai en tout genre. Mais ce jeu est vraiment trop cool à deux : à essayer à tout prix ! (ne vous inquiétez pas ce ne sera pas trop cher !)

STARBLADE

(NAMCO)



Un jour, le Service des Communications de la Fédération des Planètes intercepta une transmission provenant d'au-de la du système galactique, disant : " ATTENTION !!!... Message à l'attention de le Fédération des Planètes !...Rendez-vous immédiatement et mettez-vous sous notre contrôle !...Si vous désobéissez, votre système sera détruit !

En effet, la force d'attaque ennemie provenant de la planète " RED EYE " approchait dangereusement notre planète mère et nous menaçait avec ses " WAVE CANON ". Cae "RED EYE", planète mobile et équipée d'un canon à particules extrêmement puissant, possède cette arme secrète -qui ne l'est plus maintenant (mais c'est trop tard !!!)-. Ainsi, le gouvernement fédéral fit appel à l'UGSF pour détruire la planète " RED EYE ". L'UGSF mit immédiatement au point sa stratégie dont le nom de code est " STARBLADE ".



Vous voila aux commandes de votre vaisseau spatial. Vous contrôlez uniquement le tir de vos deux canons lasers, mais le vaisseau se dirige tout seul car vous êtes aidé par un copilote qui vous communique par radio toutes ses actions. Votre siège est "actif " c'est-à-dire qu'il suit les mouvements de votre appareil. De plus, lorsque vous êtes touché par un tir ennemi, votre siège et votre manette de contrôle vibrent atrocement.



Votre "vie" se manifeste par un Shield représenté par 3/4 de cercle changeant de couleur au fur et à mesure que vous perdez de l'énergie. D'autre part, il est intérressant de noter que lorsque vous perdez un crédit, la machine ne vous remet pas au début du niveau mais à l'endroit de vos derniers instants de vie, ce qui est très utile pour finir le jeu sans claquer tout son fric.

La difficulté du jeu est moyenne et reste donc abordable pour tous les félés de l'arcade dignes de ce nom.

Donc, si vous êtes un "accro" de la trilogie "STARWARS", vous retrouverez traits pour traits l'atmosphère de ces combats intergalactiques: vous devrez affronter les hordes aggressives d'appareils ennemis et les majestueux vaisseaux mères, equipés avec de puissants canons.

De plus, vous êtes entouré par 4 haut-parleurs installés en stéréophonie, ce qui contribue d'autant plus à l'ambiance du jeu.

Les graphismes sont entièrement en 3-D, animés de façon extrêmement fluide permettant ainsi un plus grand réalisme du jeu.

En conclusion, c'est un super jeu qui décoiffe à donf !!!

SUPER MARIO BROS

(GOTLIEB)

Mais non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un flipper.Je sais que nous ne nous occupons pas de flippers d'habitude mais celui-ci, ce n'est pas n'importe quel flip.



En effet, il a été conçu par Gotlieb avec les précieux conseils de maitre Nintendo. Cette machine à défoulement pour nerfs sensibles, retrace donc l'aventure de Mario Bros, Luigi et du petit dragon Yoshi accompagnés par la délicieuse princesse Toadstool dans leur 4ème épisode développé sur Super Nintendo. Je vous laisse le soin et le plaisir de découvrir par vous-même ce qu'il faut faire pour obtenir une "spécial " tant désirée, car ce serait trop long à vous expliquer. Mais l'essentiel de ce flip est de passer les sept châteaux des Koopas avant d'arriver et d'affronter l'innommable Bowser. Ce flip n'est pas très dur et donc accessible à tous. En coclusion : bonne défoule !!!

THE GOBBLIN & SAINT DRAUME

ARCA  DES

Remerciements pour salles de jeux : Nous tenons à remercier les salles de jeux suivantes pour nous avoir permis de tester ces nouvelles machines dans les meilleures conditions possibles ainsi que nos amis de chez WDK :
- Jeux video's 9, bd Sebastopol Paris (près du m° Chatelet)
- Games Drug Stores. A l'angle de la rue rambuteau et de la rue st-denis à Paris (Près de beaubourg)

ARKADOÏD

MEGADRIVE

- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur jeu jap 99 F
- Wonder Mega 4 990 F
- Console MD jap. 949 F

Donald Duck	345 F	James Pond II	449 F
CD heavy nova	390 F	CD Funky horrorband	390 F
Desert strike	449 F	Two crude dudes	449 F
Street of rage	395 F	Kid Cameleon	449 F
Turbo out run	449 F	Bad O Men	449 F
Exile (Jap)	419 F	CD Ernest's heavens	390 F
Sonic	395 F	Bulls Vs Lakers	449 F
David Robinson's	449 F	Fantasia	299 F
Spots Talk Baseball	449 F	F1 Hero (2 players)	395 F
Test Drive II	449 F	The Simpsons	449 F
Atomic Runner	449 F	Krusty's fun house	449 F
Splater house II	449 F	Grand slam tennis	449 F
CD Sol Feace	390 F	Thunder pro wrestlin	449 F
Exile (US)	449 F	CD Pit Fighter II	449 F
Arch Rival	449 F	CADASH	395 F

NEO GEO

- Console NEO GEO + alimentation + joystick 2 450 F

Fatal Fury	1 090 F
Eight Man	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Robo Army	990 F
Sengoku	990 F
Alpha Mission II	990 F
Raguy	890 F
Trash Rally	1 090 F
Riding hero	890 F
Cyber Lip	890 F
Soccer Brawl	1 090 F
Ninja Commando	1 090 F

GENIAL !!!
ADAPTEZ LES JEUX SUPERFAMICOM ET SUPERNES SUR VOTRE SUPERNINTENDO 50Hz AVEC LE SUPER ADAPTER 390 FRS

GAME GEAR

- Console GAME GEAR + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur Mastergear 199 F

Out Run	245 F	Shinobi	245 F
Wonderboy	215 F	Mickey Mouse	250 F
Monaco G.P.	215 F	Alleywar	250 F
Magical Guy	250 F	GG Aleste	250 F
Ninja Gaiden	250 F	Sonic	250 F
Donald	250 F	Alien Syndrome	250 F
Buster Ball	250 F	Monster World III	250 F
Spiderman	250 F	The Simpsons	250 F
Paperboy	250 F	Olympic Gold	250 F
Out Run Europa	250 F	Terminator	250 F

GAME BOY

- Console GB + Tétris 590 F

Battletoads	245 F	Mickey II	245 F
Castelvania II	245 F	Megaman I et II	245 F
Attack of the Killer tomatoes	245 F	Hang on	245 F
Crazy car	245 F	Terminator 2	245 F
Elevator Action	245 F	Robocop 2	245 F
Track Meet	245 F	Mario Quest	245 F
Mickey's dangerous chase	245 F	Sagaia	245 F
Fire bird	245 F	Tortue Ninja 2	245 F
Tower of druaga	245 F	The Simpsons	245 F

- Goeman fight 245 F

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

SUPER FAMICOM

• Street Fighter II	790 F	• Adaptateur SNES	190 F	• RGB cable	390 F
• Battle Tank	549 F	• Mario World IV	499 F	• F-Zero	390 F
• Soulblader	590 F	• Joe & Mac	590 F	• Super Ghouls'n ghost	499 F
• Castelvania IV	499 F	• Zelda III	590 F	• Contra	590 F
• F1 Exhausted	590 F	• Wrestle Mania (US)	590 F	• Rushing beat	590 F
• Ramma 1/2	590 F	• Shangai	590 F	• Battle Blaze	590 F
• Magic Sword	590 F	• Magic Sword	590 F	• The Simpsons	590 F
• Krusty's fun house	590 F	• Tortue Ninja IV	590 F	• Mario kart	590 F

Cassette vidéo Spécial Salon de Chicago "Super News" MD + SFC 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

☐ ARKADOID: 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05

☐ ARKADOID: 12, rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77

☐ ARKADOID: 7, Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

NOM: ______ PRENOM: ______

ADRESSE: ______

CODE POSTAL: ______ VILLE: ______ TEL: ______

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ______

Total à payer ______

Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT

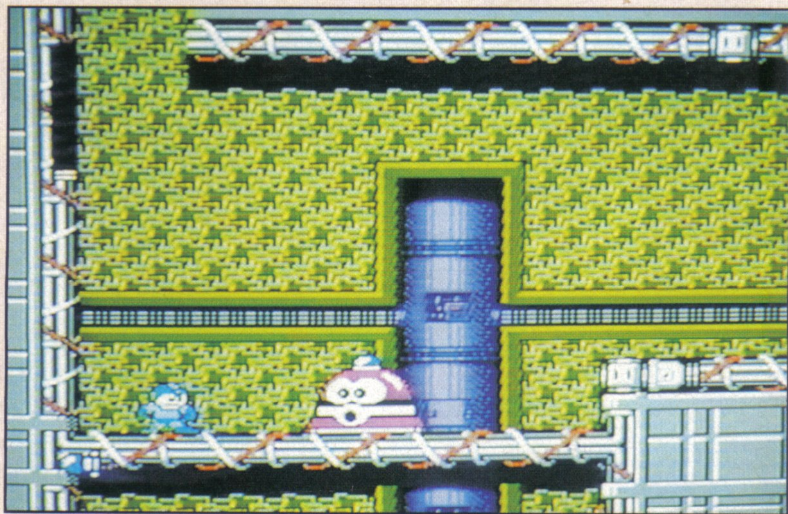
☐ CARTE BANCAIRE N° ______ Date d'expiration: ___/___/___

SIGNATURE

MEGA MAN 3

MEGA MAN!!!!
AU SECOURS!!!!

Le processus de paix mondiale est entamé! On va s'ennuyer après, mais s'ennuyer... Heureusement qu'il y aura encore Lady Diana pour que l'on ait quelque chose à dire! Bref, le docteur Light (c'est un médecin allégé, donc un peu moins bête que ses collègues) et le docteur Wily savent qu'il leur manque des cristaux pour arriver à leurs fins : la paix! Pour cela, il faut aller dans le monde des mines, où des robots mettent une pagaïe d'enfer! Les deux docteurs étant malins, ils ont donc, d'un commun accord, décidé d'envoyer Mega Man, dans un appel au secours désespéré! Mega Man arrive, accompagné de son fidèle chien Rush, pour mettre fin à la tyrannie des robots et retrouver très vite les cristaux pour un monde meilleur...





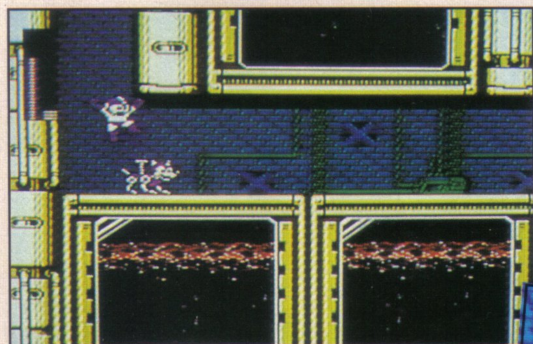
Contre l'homme-serpent, il faudra être prêt à tuer bien des reptiles et de toutes les tailles. Ci-contre, un gros morceau pour Mega Man! Heureusement encore qu'il a bon appétit!



Vous voici face à l'un des boss à abattre! Shadow Man! Attention à ses glissades et à ses shurikens dévastateurs! Vous avez intérêt à venir une fois certaines armes acquises!

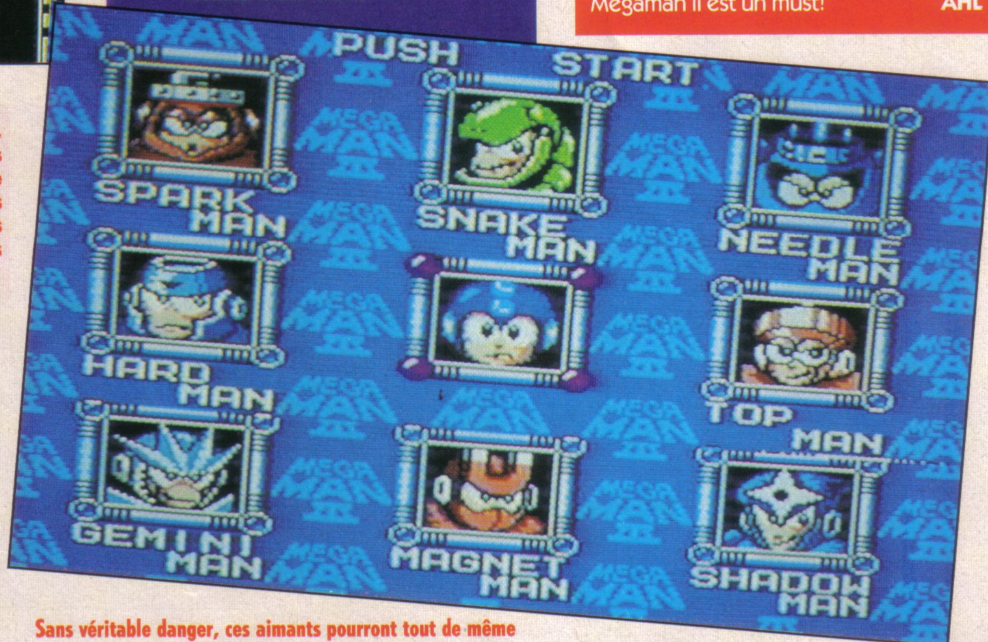


L'arrivée d'un nouveau Capcom est toujours un événement, d'autant plus quand il s'agit d'un nouveau Megaman. Pour ce troisième épisode, Capcom joue le changement dans la continuité, puisque le principe du jeu reste le même, avec les univers des boss à explorer et, comme pour les épisodes précédents, il faut découvrir dans quel ordre procéder afin de disposer des armes nécessaires pour vaincre certains ennemis. Ce jeu n'innove donc pas vraiment, mais la recette est toujours aussi efficace et les fans de jeux de plates-formes s'éclateront pendant des jours devant leur écran. Car un Megaman, ça ne se termine pas "vite fait", il faut beaucoup de patience et d'habileté pour en venir à bout. Comme d'habitude, la réalisation est irréprochable, avec des graphismes légèrement supérieurs à ceux des épisodes précédents. Pas de problème, Megaman II est un must! **AHL**



Voici Rush dans l'un de ses multiples usages : le tremplin! Il vous servira aussi, selon la situation, d'avion ou de sous-marin. On n'en fait plus des chiens comme ça ! Rex, au pied! on va jouer au sous-marin! Hé! hé!

Les voici tous réunis, tous vos ennemis. Choisissez l'ordre dans lequel vous irez les affronter! Attention, car certains d'entre eux ne peuvent être abattus qu'avec des armes soutirées aux autres! Trouvez le bon ordre!



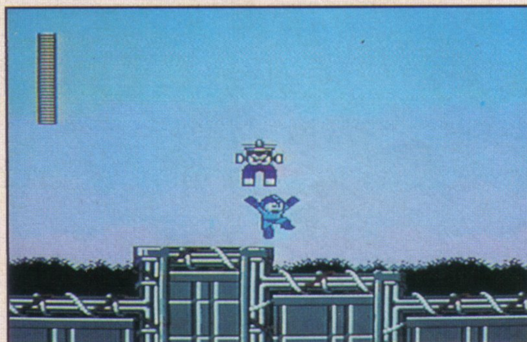


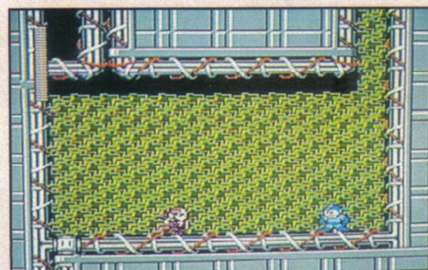
On ne rigole plus ici, car il faut jouer dans la nuit! Ça ne dure pas longtemps, mais ça ne facilite pas les déplacements, ni les combats!



Plein d'originalité, d'action et de subtilités, une production de qualité. C'est de cette manière que l'on pourrait résumer le test de Mega Man III. Si les deux aventures précédentes étaient très bonnes, la troisième ne dépareille en rien. On ne s'ennuie pas une seconde! En plus, la difficulté est suffisamment accrue pour qu'on ne vienne pas à bout de toutes les épreuves trop vite. Seul, et quasi unique défaut de ce jeu, les trop nombreux ralentissements lorsque trop de sprites sont en mouvement à l'écran! Ce défaut est constant et parfois bien gênant. Heureusement que la maniabilité demeure toujours aussi parfaite! Le scrolling multidirectionnel ne souffre que de "bugs" mineurs qui passent pratiquement inaperçus lorsqu'on se plonge dans le jeu. Un jeu de plates-formes d'une très grande qualité, qui offre un contraste saisissant avec Hook, au niveau de l'intérêt. **T.S.R.**

Sans véritable danger, ces aimants pourront tout de même vous causer des surprises en vous empêchant de sauter au-dessus d'un gouffre dans lequel vous vous ratatinerez les dents! Charmante perspective...

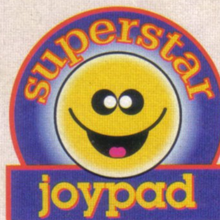




Vous retrouverez cet individu à divers moments. Il vous faudra obligatoirement le faire fuir pour ouvrir le passage. Pour le vaincre, tirez à tout va et glissez lui dessous lorsqu'il sera trop près. Facile!

EDITEUR : **CAPCOM**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **PASSWORDS**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 18
SON : 15



93%

Hook

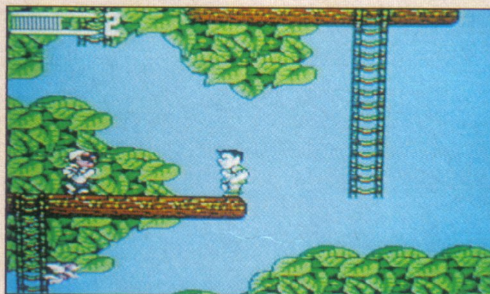
VINGT ANS APRES WALT DISNEY, LE RETOUR DE PETER PAN !



Accompagné de la fée Clochette, Peter Pan arpentera des décors aussi nombreux que variés. La fée ne restera pas inactive mais pourra abattre tous les ennemis présents à l'écran. Autant dire que dans les situations délicates, son aide sera plus que précieuse !

Ce n'est pas parce que l'on est manchot que l'on est forcément amnésique! Demandez donc à Nestor ! Ceci pour dire que le Capitaine Crochet n'avait, après sa première défaite, pas oublié Peter Pan. Mesquin comme un pingouin - sorry Nestor- le capitaine a donc, pour se venger, enlevé les enfants de Peter qui, entre temps était devenu grand et avait enfin compris ce grand Mystère de la Nature que sont les enfants (il aurait fréquenté une cigogne?). Ayant le choix entre les reproches éternels de sa femme et la présence de ses "délicieux" enfants, Peter s'est décidé pour aller faire un tour du côté de l'Ile des Pirates et de l'Ile des Enfants perdus qui, comme son nom l'indique, regorge d'enfants enlevés. Ca se passe comme ça chez Peter Pan! Armé de sa fine épée mais aidé de la fée Clochette, Peter Pan, à la recherche de ses enfants, découvrira de très nombreux niveaux où il combattra pirates, Rufio et même le capitaine Crochet !

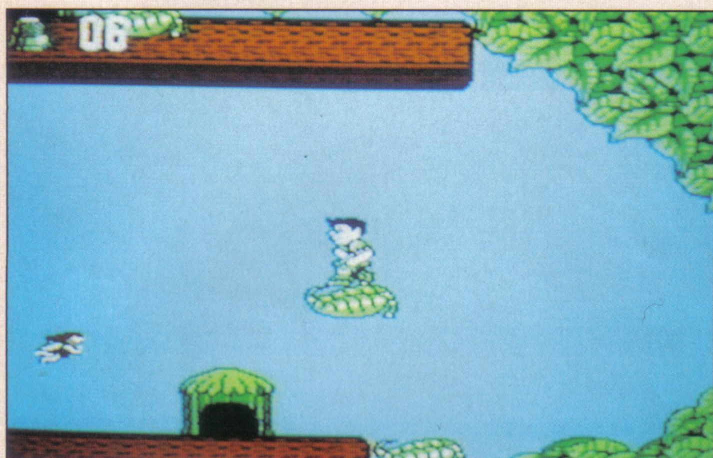
Non seulement les pirates tirent, mais ils se battent aussi au corps à corps. Armé de votre épée, vous pourrez, avec peine, les abattres. Attention, peu maniable dans les combats au corps à corps, Peter risque de s'en prendre plein les oreilles !





Seule contrainte, ne pas mourir asphyxié. Remontez à la surface de temps en temps afin d'y reprendre une bouffée d'oxygène. Sous l'eau, votre but sera simple, vous devrez ramasser toutes les perles et tous les trésors. Avant de penser à ses enfants, Peter pense à son portefeuille, ça fait toujours plaisir...

On passe le temps comme on peut! Voilà Peter dans les mines, muni de son détecteur de métaux. Grâce à lui, il pourra trouver des trésors. Ce n'est pas parce que l'on est petit, laid, avec des oreilles pointues que l'on ne doit pas être cupide. C'est un proverbe vulcain.

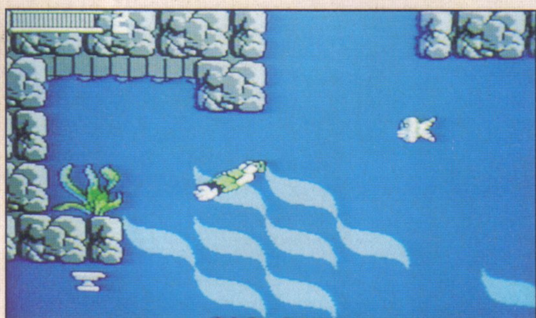


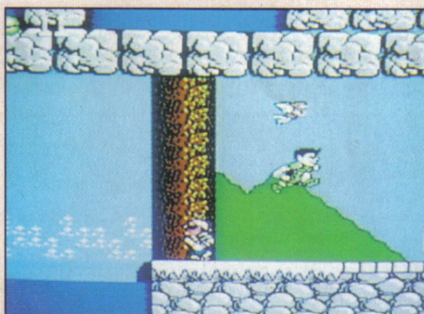
Ces feuilles vous permettront d'atteindre des endroits très spéciaux où vous attendent encore des objets. Si vous ne le saviez pas encore, pour franchir un niveau, il faut collecter tous les objets qui s'y trouvent.

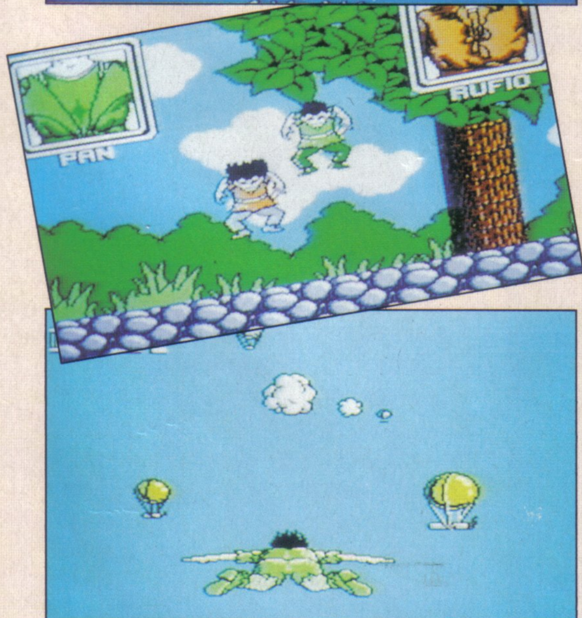


Pour gagner des points, faites jouer Peter au basket ball, c'est totalement inutile, mais ça vient rompre la monotonie, alors... eh, oui! Peter Pan se prend pour Magic Johnson!

Une fois les objets ramassés, il ne vous restera plus qu'à atteindre la sortie, ce qui ne sera pas toujours évident. Sachez seulement qu'il vous est possible de passer sur les étoiles blanches, il ne s'agit pas de parties du décor !









Pour moi, The Hook est loin d'être le meilleur film de Spielberg et le jeu n'est pas non plus la plus grande réussite d'Ocean. Je m'étais bien éclaté avec Rainbow Island et New Zealand Story, mais cette fois-ci, Ocean a raté son coup. La réalisation est assez soignée, tant au niveau du graphisme qu'à celui de l'animation, mais que dire de l'intérêt du jeu? Il ne se passe vraiment pas grand-chose et la "jouabilité" est franchement douteuse. On ne se prend pas une seconde au jeu et l'on tombe de sommeil au bout de quelques minutes. Même si vous adorez le film, ce jeu vous décevra, attendez plutôt la sortie d'Addams Family.

AHL



Même si le film était "génialissime" selon les critiques, le jeu est plutôt monotonissime. Tout au long de ces niveaux, il faut se contenter de ramasser des objets, parfois perchés dans des endroits incroyablement farfelus. C'est certainement amusant cinq minutes, mais après... Ce qui évite à Hook d'être taxé de médiocre, c'est sa réalisation. Les graphismes sont gentils, même si certains motifs se retrouvent beaucoup, la bande sonore, sans éclat mais loin d'être nulle... et ainsi de suite. L'animation particulièrement bonne mérite toute l'attention du joueur; il est rare de voir un scrolling vertical d'aussi bonne qualité sur la Nintendo. Dire que ce scrolling est impeccable ne serait pas loin d'être juste. Néanmoins, l'intérêt n'y est pas. L'action est diluée et fait très vite figure de véritable leitmotiv. "Retrouver les objets" n'apparaît, en fait, que comme un prétexte à la réalisation d'un jeu tiré du film. A bon film jeu médiocre, faut-il en faire un proverbe?

TSR

EDITEUR : **OCEAN**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 12
SON : 11

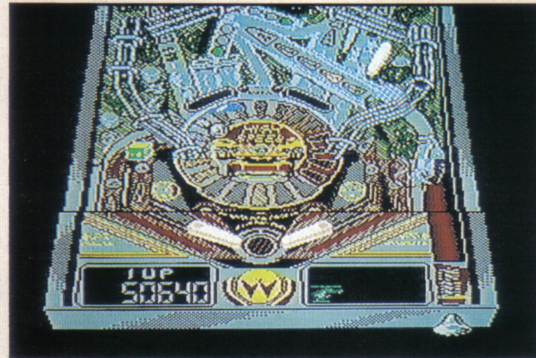
64%

LE FLIPPER DE L'AUTOROUTE FRAPPE!

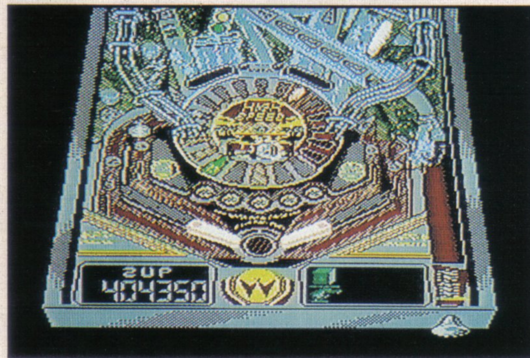
HIGH SPEED



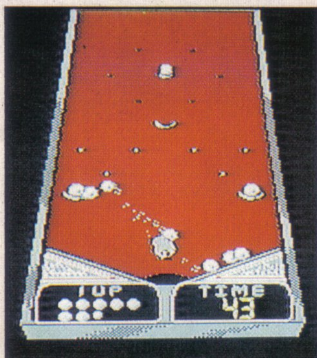
Inutile, je pense, de vous expliquer les subtilités d'un jeu qui n'en comporte guère. Le flipper, comme son nom ne vous l'indique aucunement, est un jeu qui consiste à maintenir sur une aire de jeu truffée de pièges et de bonus, une boule de métal, en évitant que celle-ci ne tombe entre vos deux flips (battoirs selon la notice qui semble confondre avec ces ancestrales machines à laver le linge). D'apparence fort simpliste, pour ne pas dire littéralement débile, le jeu se révèle en fait très passionnant, du moins en théorie. Il va falloir se méfier de pièges complètement délirants comme ces oeufs qui désintègrent vos flips ou encore ces bombes héliportées qui se déposent sur ces mêmes flips afin de les détruire. Et mine de rien, jouer sans flips au flipper, c'est un peu comme jouer au football sans pieds ou sans balle... Au milieu de toute cette action, il faudra aussi savoir atteindre l'un des niveaux bonus qui viendra briser le rythme infernal imposé par la partie.



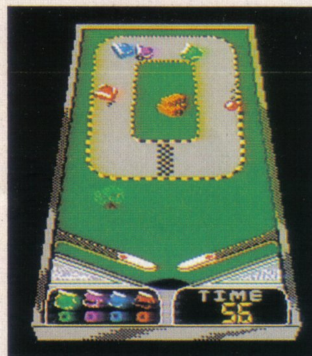
Gare aux flaques d'eau! Même s'il s'agit des pièges les plus inoffensifs et qu'elles ne font que ralentir la boule, il est parfois bon de savoir les éviter.



Très dangereux, ces feux follets attraperont votre balle pour l'envoyer directement entre vos flips, sans que vous puissiez faire quoi que ce soit. Un bon moyen pour les faire disparaître et libérer ainsi la sphère captive: secouer le flipper. N'allez surtout pas secouer la télévision, y'en a qui ont essayé, ça s'est mal passé. Appuyez juste sur select ou B tout en sachant rester modéré pour éviter ce qu'il y a de pire : le tilt.



Tiens, tiens, on dirait un billard chinois. Avec un nombre relativement important de balles, vous devez atteindre les endroits représentés par des lignes incurvées. Bien sûr, plus c'est haut plus c'est dur, plus il y a des points à la clé!



Voici l'un des niveaux bonus. Votre voiture, c'est la rouge. Le but est monstrueusement simple, arriver en tête. Pour cela, poussez votre véhicule grâce à la bille, et ralentissez les autres grâce à cette même bille. Facile et plutôt original.



High Speed n'est pas le premier flipper à sortir sur la Nintendo, il ne s'agit donc pas là d'un genre nouveau. On pouvait légitimement s'attendre à de grands bouleversements dans le domaine mais, cela ne surprendra personne, il n'y a rien de nouveau. Même si la présentation du flipper à l'écran, constamment coupé, est étrange, on s'y fait assez vite et ce n'est pas là le défaut majeur de High Speed. Par contre, il faut regretter le peu de variété, aussi bien des pièges du flipper que des niveaux bonus. On a fait le tour de tout en une demi-heure! Reste le plaisir de jouer au flipper... si cela peut-être un motif suffisant lorsqu'il suffit de descendre au café du coin pour faire une partie. L'animation est suffisamment fluide, les graphismes tout juste honnêtes et les sons assez médiocres, en particulier en ce qui concerne les quelques voix digitalisées complètement incompréhensibles. Même Françoise Sagan possède une meilleure élocution! Sans aucun poids, ce jeu devrait vite se faire oublier. **T.S.R.**

EDITEUR : **TRADEWEST**
GENRE : **FLIPPER**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **-**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
CONTINUE : **AUCUN**

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 14
SON : 08

49%

Console seule **890F**

Console officielle + Sonic + Game Adaptator **1290F**

Console avec 1 jeu au choix* **990F**

à choisir parmis la sélection Ultima Games

service technique:
Modification 50/60Hz switchable
Modification pour avoir les textes en anglais sur certaines cartouches japonaise

MEGADRIVE

STICK GRATUIT

PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**

Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

JOYPAD	79F
Cable péritel	150F
Alimentation	160F
Cable Amstrad	190F
Cable pour moniteurs non péritel	190F

HITS SEGA	US	JP
Alien Storm	390	
Batman	445	
Fantasia	420	290
Ghouls'n Ghost	475	
Joe Montana II	390	350
Lakers (dispo	445	
Marvel Land	490	290
Merks	475	350
Moonwalker	390	
Pacmania	445	
Paper Boy	445	
PGA Tour Golf	445	
Pitfighter	475	
Shadow of the beast	490	
Shadow Dancer	445	
Spiderman	445	290
Toe Jam and Earl	475	390
Kabuki Soldier		390
Mickey	445	390
Monaco GP	445	390
NHL Hockey	445	
Revenge of Shinobi	445	390
Sonic	445	390
Street of Rage	445	390
Strider	490	390
Thunder Force III	470	
Speed Ball II	445	
J. Buster Douglas	390	
Road Rash	445	
Toki	425	
Centurion	390	
Shining in the Darkness		490
Immortal		490
Phantasy Star III	490	
Populous	250	
Donald	440	390
Golden Axe II	445	
F22	445	
Fighting Master	490	390
Techmo World Cup	450	
Turbo Out Run		450
Magical Tauwot		390
Shinning Force	499	
Alien III	NC	
Grand Slaw		450
Slim World		390

NOUVEAUTES	US	JP
Splatter House II	NC	
Marble Madness	445	
Lemmings	445	
Arc Rivals	445	
Kid Chameleon	450	390
Jordan VS Bird	450	
Wonder Boy V	470	
Two Crudes	445	
Desert Strike	490	
Robocod	445	
John Maiden II	445	
Devilish	445	
Chuck Rock	445	
D. R. Robinson Court	445	420
Ferrari GP Challenge	450	
The Simpsons	450	
Krusty Fun House	450	
Terminator	490	
Super of Road	490	
Alisia Dragon	445	390
Dahna		350

PROMO SEGA	US	JP
Crack Down		150
Alisia Dragon		290
Carmen Sandiago		290
Populous	250	250
Gynoug		290
Out Run		290
Spiderman		250
Fantasia		290
Hell Fire		290
Jewel Master		190
fighting Master	350	350

CRACK DOWN + PRO 2 = 220

POPULOUS + CRACK DOWN = 290

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2490F
Fonctionne sur les consoles japonaises et françaises (nécessite une modification pour la française)
Titres disponibles: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F

ULTIMA *games*

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

PARIS
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

NOUVEAU **-> MULHOUSE**
13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

GAMEGEAR

Tous les titres et nouveautés disponibles
JEU A PARTIR DE 190F

Alimentation	160F
Master Gear	150F
Loupe	90F

Alimentation + MasterGear + Loupe **250F**

IMPORT Arrivage chaque semaine

Gameboy

Exemples: Adventure island, Bettle juice, Bubble bobble, Final fantasy II, Track meet, Hook, Metroïd II, Turn and burn, fighting simulator, Ninja gaiden, Blues brothers, Prince of persia, Battle toads, Addam's family, Marble madness, Bugs bunny, PU -> 250F

SUPER FAMICOM

+ de 50 titres disponibles à partir de 290F

Accessoires:	
Cable RGB	590F
Alimentation Super Famicom	190F
ASCII Joypad	250F
Stealth Joy	350F
Appolo	490F
XE-I SFC + LCD	690F

SUPER NES ou SUPER FAMICOM **NC**

SUPER FAMICOM ou SUPER NES + 1 JEU AU CHOIX **1990F**
A choisir parmis notre sélection

L'ACCESSOIRE QU'IL FAUT POSSEDER!
Le Super Scope
livré avec 1 cartouche de 6 jeux
Le Bazooka des temps modernes
590F

CARTOUCHES SUPER FAMICOM

ACTRAISER	390
AERA 88	390
ARTHUR QUEST	690
CASTEL VANIA IV	650
CONTRAT SPIRIT	NC
F-ZERO	590
GOEMAN FIGHT	650
JOE AND MAC	650
MYSTICAL NINJA	590
PIT FIGHTER	590F
PILOT WING	590
AERA 88	650
SUPER MARIO LAND	590
ZELDA III NEW	640
SMATCH TV	590
SUPER FORMATION SOCCER	640
THUNDER SPIRIT	490
MAGIC SWORD	650
YS III	590

NOUVEAUTES

Golden Fight	
Street Fighter II	
Magic Sword	
Simpsons	
Dragon Ball	
Final Fight Guy	
Rushing Beat	
F1 Grand Prix	
Superscope	
Valis IV	490
SD Great Battle II	490
SD Dodge Ball	490

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo avec memory card **2890F**

Néo Géo + FATAL FURY **3490F**

Nouveautés :	
Base Ball Stars II	Sengoku II
King of Monsters II	Ninja Commando
	Andro Dunos

PROMOS :

MEMORY CARD 190 F
2ème MANETTE 490 F

Jeu à partir de 790F

JEU A 790 F
BASEBALL 2020
MAGICIAN LORD
CYBERLIPS
LEAGUE BOWLING

JEU A 1490 F
BURNING FIGHT
LAST RESORT
MUTATION NATION
FATAL FURY
SOCCER BRAWL
FRENZY FOOTBALL
SENGOKU
EIGHT MAN
ROBO ARMY
THRASH RALLY

LYNX

NOUVEAUTE TOKI -> 320F

LYNX	**790F**
LYNX + 1 JEU + ALIMENTATION	**990F**

ACCESSOIRES		ROAD BLASTER	320
Cable pour jouer à 2	64	TOURNAMENT CYBERBALL	320
ADAPTATEUR AUTO	190	NINJA GAIDEN	270
ALIMENTATION SECTEUR	150	PAPERBOY	270
PACK BATTERIES	100	APB	320
PARE SOLEIL	45	RYGAR	320
SAC DE TRANSPORT	110	HARD DRIVIN	320
LISTE DES JEUX		TURBO SUB	320
BLUE LIGHTNING	270	SCRAYARD DOG	320
ELECTROCOP	270	AWESOME	320
RAMPAGE	320	CHECKERED FLAG	320
GATES OF ZENDOCON	270	BLOCK OUT	270
GAUNTLET	270	MS PAC MAN	270
CALIFORNIA GAMES	270	STUN RUNNER	320
XENOPHOBE	270	XYBOTS	320
CHIP'S CHALLENGE	270	SHANGAI	270
SLIME WORLD	270	VIKING CHILD	320
ZARLOR MERCENARY	270	ISHIDO	320
KLAX	320	BILL AND TED'S	320
WARBIRDS	270	ROBOTRON	320
ROBO SQUASH	270	GOLF CHALLENGE	320

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

JUIN 1992 JOYPAD

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produits

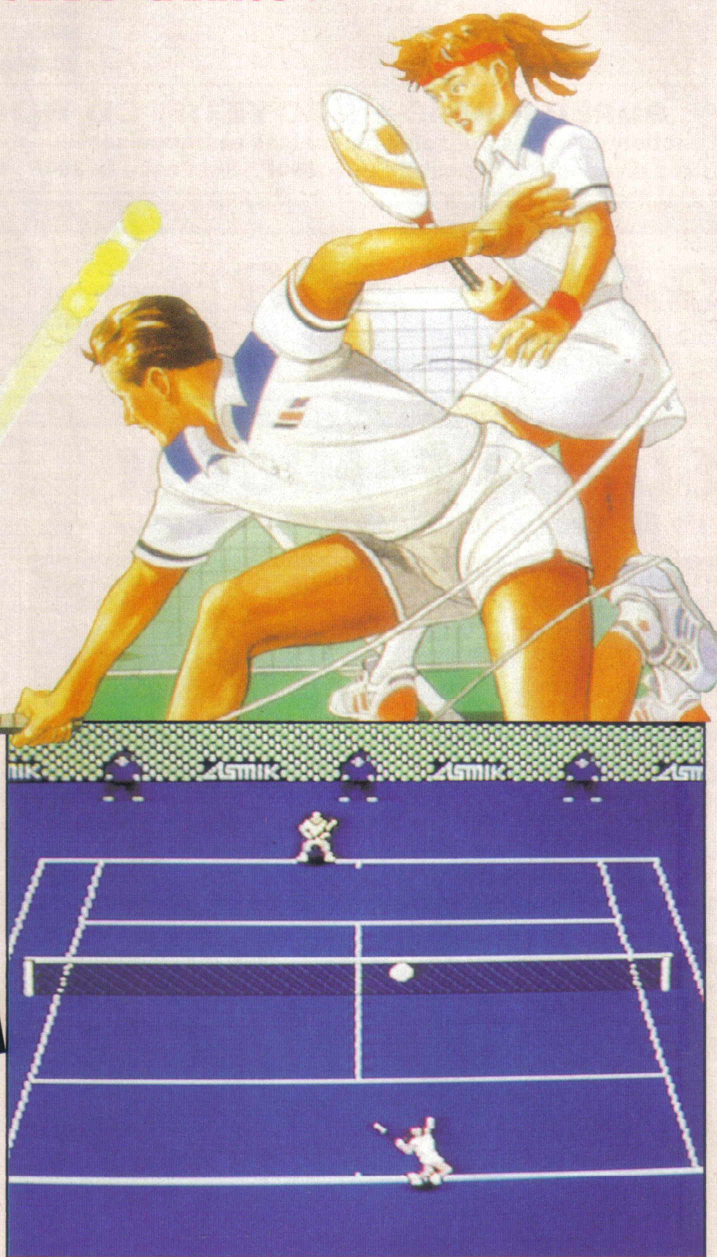
En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	
....		Port matériel 100F - Port logiciel 25F Total	

FOUR PLAYERS' TENNIS

YOUHOU ! C'EST REPARTI POUR ROLAND GARROS !

Vous voilà plongé au coeur de la compétition internationale, pour ne pas dire mondiale! Ca devait arriver un jour... On joue, on joue, et puis un beau jour on se retrouve parmi les meilleurs... Créez tout d'abord votre personnage (homme ou femme, la compétition étant mixte) et dotez le des capacités les plus adéquates pour sa future réussite. Parmi les caractéristiques de votre joueur, il y aura la chance, la force, la technique... autant de paramètres, condition sine qua non d'une victoire totale. Bien sûr, après chaque victoire, vous obtiendrez quelques points supplémentaires qu'il vous faudra à nouveau répartir. La compétition se jouera tout autour du monde, sur les plus célèbres courts de tennis : Wimbledon, Roland Garros... Mais avant tout, il faudra franchir la phase éliminatoire après laquelle vous pourrez prétendre au titre !

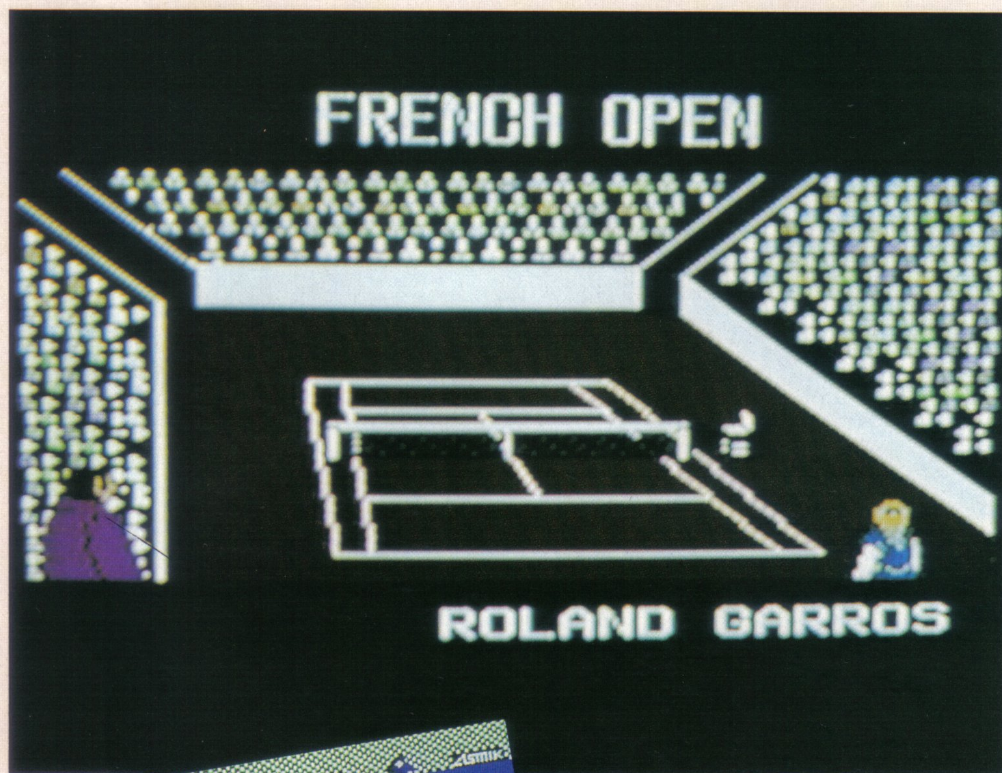




Décidez du tournoi auquel vous participerez. Selon le tournoi, la surface risque de changer, Roland Garros/ terre battue, Wimbledon/ herbe... et, par conséquent, les rebonds aussi !

Le service constitue l'un des aspects essentiels de ce jeu, mais aussi du tennis d'une manière plus générale. Décidez si vous ferez un service puissant ou lent, et décidez aussi de la trajectoire de la balle. Un "ace" peut parfois sortir de bien mauvaises situations.

Sélectionnez l'un des deux joueurs créés par la console (Mark et Nancy et non pas Ronald et Nancy, les deux célèbres clowns) ou créez vous même votre joueur ou votre joueuse. Nom et caractéristiques, tout dépendra de votre seule volonté, de quoi générer des matches passionnants.

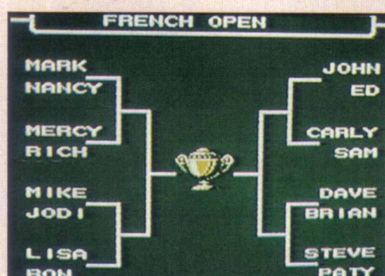




Il fallait le voir pour le croire, il est là, c'est bien lui, Roland Garros! Allez Henrrrriiiii! Vas-y Yaniiiiickkkk! Vous l'avez deviné, grâce à ce jeu, on peut facilement refaire l'histoire! Rendre Lecomte bon ou Yannick vainqueur... tout est possible! Et si Waterloo...



Course désespérée pour reprendre la balle d'un revers fracassant! Coup droit ou revers dépendront de votre position face à la balle, sachez vous placer, c'est tout de même la base du tennis! A moins que la base soit de savoir frapper dans la balle?... Henri, on reprend tout!!!



En tournoi, un nombre restreint de matches pour un maximum d'action. Tentez de progresser au classement mondial, c'est tout de même mieux d'être le quatrième mondial que le cent-vingtième. Si vous croisez Henri, essayez donc de le lui expliquer... Il comprendra... peut-être...



C'est une excellente idée d'avoir réalisé un tennis pour quatre joueurs sur la NES qui ne dispose pas de grand-chose au niveau de ce sport. La seconde bonne nouvelle, c'est que les voix digitalisées sont surprenantes sur cette console et qu'elles contribuent à bien rendre l'atmosphère des compétitions. Cela dit, je suis moins enthousiaste en ce qui concerne le reste. On s'amuse bien avec Four Players Tennis (surtout si l'on a l'occasion de jouer à quatre, bien sûr!), mais la "jouabilité" est assez particulière. Le joueur ne se contrôle pas très bien et je n'apprécie pas du tout qu'il continue de courir sur sa lancée après que l'on ait relâché la manette de direction. Toutefois, on s'y habitue au bout de quelque temps mais c'est quand même dommage. Finalement, ce jeu est assez sympa, mais on aurait pu espérer mieux.

AHL



Jusqu'ici, le tennis n'avait guère de représentants sur la Nintendo, et ceux qui étaient sensés illustrer ce sport ne le faisaient qu'avec une extraordinaire et incomparable médiocrité. Ils se mettaient au niveau d'Henri. Sans être une révolution dans le genre, le Four Player's Tennis a tout de même pour lui quelques avantages. Tout d'abord, il peut, si le matériel suit (voir légendes photos), se jouer jusqu'à quatre. Tout le monde sait qu'un jeu auquel on peut jouer à plusieurs aura plus de succès qu'un jeu privilégiant le jeu en lonely wolf. Autre avantage de ce jeu, la qualité de sa bande son. En effet, les parties sont accompagnées de voix digitalisées, face auxquelles une console comme la Master System (mais aussi la Megadrive) a encore quelques leçons à prendre. L'énorme inconvénient de ce Four Player's Tennis, c'est son affligeante animation des sprites qui rend le jeu très vite difficile. Plus de souplesse aurait été préférable. On peut faire sans, mais le plaisir en est diminué d'autant. Un jeu de tennis qui, en conclusion, s'avère plutôt sympa, sans plus.

TSR

EDITEUR : **NINTENDO**
GENRE : **TENNIS**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
CONTINUE : **PASSWORDS**

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 10
SON : 16

77%

LE SOLEIL, LA PLAGE, LES COCOTIERS ET L'AVENTURE, DANS LES ILES!

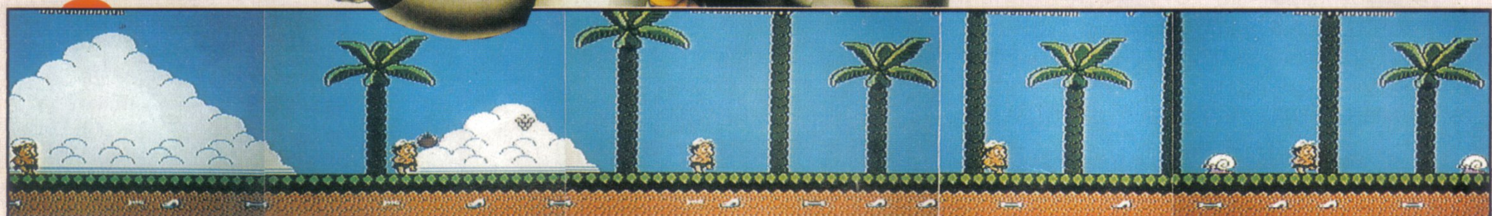
THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

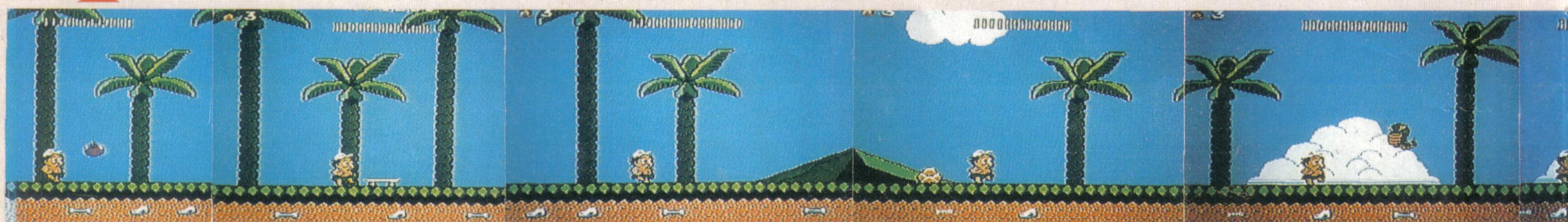
Malgré ce que l'on aurait pu penser, les îles perdues à l'autre bout du monde comme Bora Bora, l'île Maurice, l'Angleterre, les îles Rodrigue etc... ne sont pas aussi tranquilles que cela. C'est bien simple, on n'est plus tranquille nulle part, même dans le futur il y des terminators! Bref...

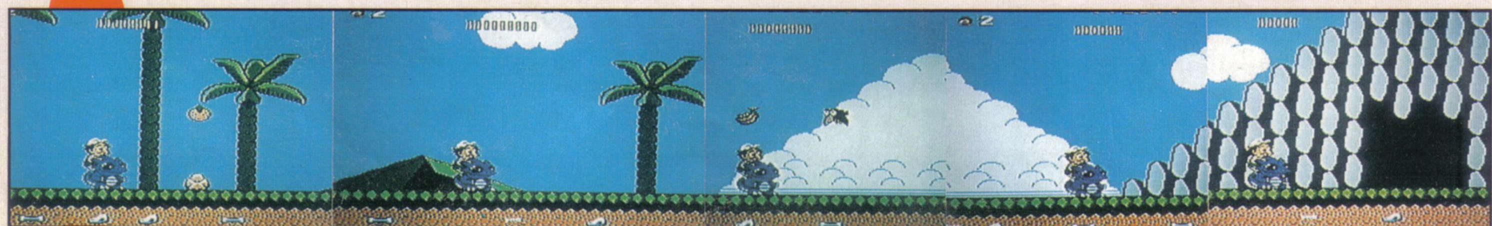
Dans les îles, les fiancées ont aussi la lumineuse idée de disparaître d'une façon un peu trop intempestive. Je vous le dis, la prochaine qui se fait enlever, elle se débrouille toute seule pour revenir! Quoi qu'il en soit, c'est reparti, il faut retrouver l'élue de votre coeur...

Sous l'eau, dans les airs, sur la terre dans des grottes ou en pleine forêt, rien de vous arrêtera (sauf peut-être Tournez Manège à midi, mais là c'est hyper important, alors...)!

A coups de hache, les ennemis succomberont, à coups de bisous, ce sera votre fiancée! Mille périls pour la retrouver, en un temps minimum... ben, oui, si l'on traîne trop on risque de manquer Tournez Manège...









Un coup d'oeil sur la carte de votre périple... Huit mondes, chacun composé d'une dizaine de sous-niveaux. De quoi faire !

Le premier qui me dit qu'il a loupé la sortie, je ne le crois pas! Atteignez ce point avant que le temps ne se soit écoulé sinon...



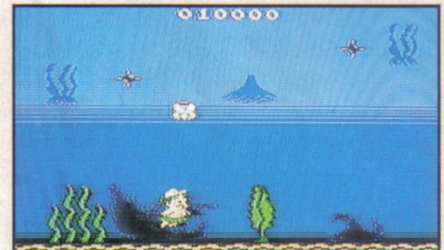
Le héros de Adventure Island 2 ressemble toujours autant à Wonderboy et le jeu est souvent très très proche du premier épisode des aventures du héros fétiche de Sega. Tout y est: le skateboard, la hache, les mêmes ennemis, etc.. Tout cela est assez sympathique, mais il faut bien reconnaître que ce style de jeu n'est vreaiment pas innovateur et qu'il a pris un sérieux coup de vieux. La réalisation est excellente (normal, c'est un Hudson), mais on aurait quand même souhaité un peu plus d'originalité. Les amateurs de jeux de plates-formes s'amuseront bien, mais on est quand même très loin de Mario ou de Batman. Un bon jeu... de série B. **AHL**



Et hop! un de plus, bien fait, mais sans l'ombre de la plus infime dose d'originalité. Même si j'ai l'air de me répéter, avouez que toutes les dernières sorties n'offrent rien de neuf. Ces derniers temps, on convertit ou l'on reprend un thème en changeant une ou deux choses, histoire de prendre le joueur pour un crétin. La seule chose que n'ont pas encore compris les éditeurs de jeu, c'est que l'on ne saute pas sur tout ce qui sort; il nous reste suffisamment de sens critique qui devient de plus en plus nécessaire pour faire le tri entre le bon et le médiocre. Mais je m'écarte du sujet. Bénéficiant une fois encore d'une fiche technique d'une indéniable qualité, aussi bien pour les sons, les graphismes, que pour l'animation, Adventure Island II n'apporte pratiquement rien de véritablement nouveau pour que l'on s'y intéresse. Hormis les bonus comme les dinosaures, le jeu est un sympathique enchaînement de niveaux plates-formes d'un classique tout à fait respectable. Mais après tout, pourquoi un autre plutôt que celui là, même si Mario reste paisiblement installé sur son trône? **T.S.R.**



Quelle brasse coulée! Pffff! Il fallait le faire! L'ennui, c'est que les mouvements sont nettement moins faciles à gérer! C'est un coup à prendre pour ne pas prendre de coups.

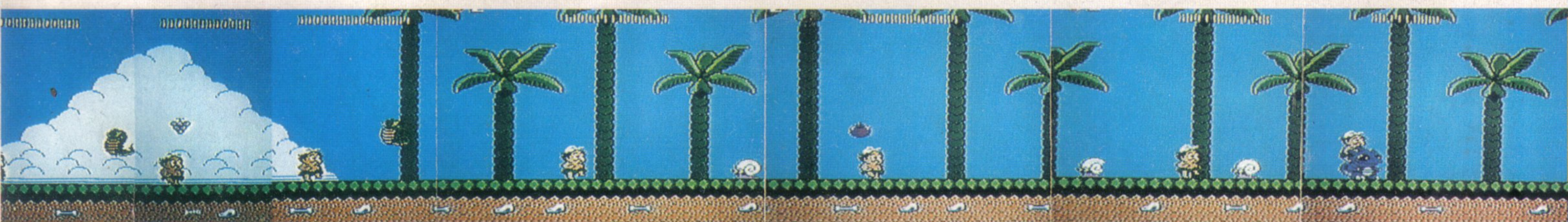




Les bonus rencontrés seront de diverses nature, le skate board, le dinosaure marchant ou nageant... de quoi vous faciliter le travail. Sitôt un ennemi rencontré, le bonus disparaîtra. En fin de niveau, si vous avez conservé le bonus en question, vous pourrez décider de le garder pour plus tard, ou de l'utiliser directement pour le niveau suivant. Tiens? Une initiation à







EDITEUR : **HUDSON SOFT**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15

76%

NES OPEN TOURNAMENT GOLF

ACCOMPAGNEZ MARIO SUR UN PARCOURS DE GOLF...

Après des mois, que dis-je, des années, dans les univers de plates-formes, Mario a décidé de se détendre un peu avec son collègue Luigi. Motivés par les princesses Toadstool et Daisy, les deux sportifs chevronnés vont donc faire un golf. Les deux golfeurs pourront alors soit s'entraîner, soit participer directement à l'un des trois open au programme, à savoir : l'open du Japon, l'US open et l'Open de Grande-Bretagne. Lors de chacune de leurs prestations sur le green, ils auront la possibilité de remporter des sommes d'argent, d'importance variable. Ce n'est pas parce que l'on a le physique d'un prolétaire italien que l'on n'aime pas les sous! Travaillez votre coup "slicé" ou "hooké", apprenez à connaître les clubs, frappez la balle de façon à la voir haute ou basse etc... Et, tant qu'à apprendre à jouer au golf, il vaut mieux le faire avec Mario (ou avec Patsy Kensit -cf l'Arme Fatale II- mais elle n'était pas libre, elle visitait nos locaux!).

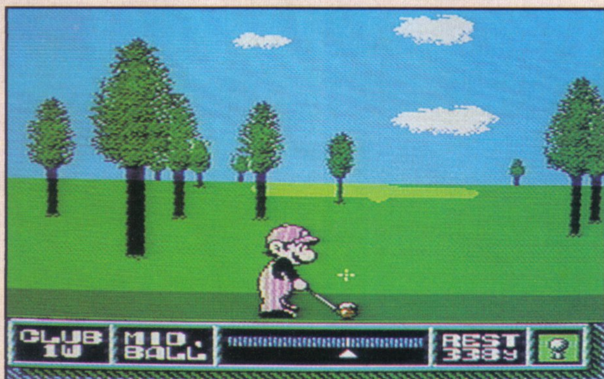


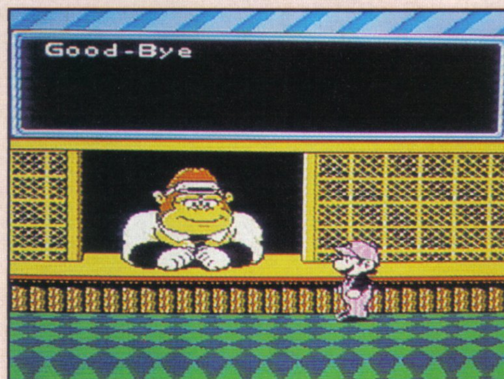
Un point original, vous pourrez changer une partie, ou la quasi totalité des noms des autres concurrents sur un tournois. Comment ça? Nicklaus, Norman et Ballesteros face à vous?

Change names of the participants for this tournament.
Select the player which you want to replace and press the A Button.

1SPOCK 2BILLY
3BRUCE 4CARRIE
5COLLEEN 6DAYV
7DENISE 8DON
9EARL 10ELIZABETH
11FRED 12GLORIA
13JEFF 14JIM

Pour les balles importantes comme les arrivées dans les bunkers, les balles en approche de trou, une fois sur le green, et les coups qui, du fair-way, arrivent directement dans le trou, vous serez gratifiés d'un gros plan. Ca fait toujours plaisir de voir que la balle n'est passée qu'à deux doigts de ce trou béant! Le golf est un sport qui détend!...





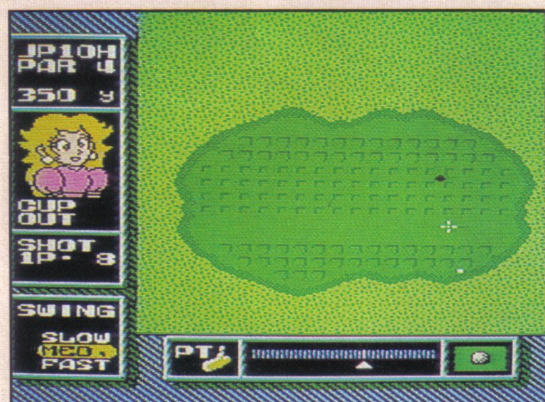
C'est à ce sympathique gorille que vous irez déposer vos gains au jeu. Espérons que vous le verrez souvent! Sinon, vous pourrez toujours l'acheter avec des bananes. Jamais les employés de banque n'auront été si naturels!



Observez le trou sur lequel vous jouez. Il s'agit en outre de la vue que vous aurez le plus souvent sous le nez, le parcours étant à chaque fois différent, bien sûr!



C'est sur cet écran que vous opérerez! Docteur Mario est de retour? Non, non, juste le golfeur, mais le travail est tout aussi délicat. Ajustez la direction de la balle, la puissance du coup et décidez ici de l'effet donné à la balle.



ous voilà sur le green... Regardez bien les dénivelés du terrain, représentés par les flèches de différentes couleurs et largeurs. Il ne vous reste alors plus qu'à choisir la force du coup et sa direction, et c'est dans la poche... plutôt dans le trou, sinon vous risquez fort de perdre !



A tout moment de la partie, vous pourrez avoir une masse de renseignements divers. Ici, vous vous informez sur la position de la balle. Est-elle sur le fairway, ou dans le rough, vois heavy rough? Vous pourrez aussi abandonner un trou, voir la totalité d'un parcours en cours (un seul trou) en scrollant sur plusieurs écrans, et même avoir un ralenti pour vos plus beaux coups! La panoplie est complète !



Encore un golf sur Nintendo, me direz vous, mais celui-ci est très réussi et puis, Mario est dans le coup, comment lui résister? Tout d'abord, les graphismes très soignés sont nettement supérieurs à ceux des autres simulations de golf sur cette console, ce qui contribue pour beaucoup au plaisir du jeu. C'est tellement beau qu'on aurait envie de se rouler dans l'herbe, mais un joueur de golf doit savoir garder son self-control! A propos, le mode de contrôle est agréable, il reprend le même principe de base que celui des précédents golfs de Nintendo, mais cette simulation est plus complète. Trois parcours de 18 trous, c'est une belle ballade en compagnie de l'ami Mario ! **AHL**



Il faut le dire, le golf n'avait jusqu'ici sur la Nintendo que des représentants d'une qualité assez limitée. Le Nes Open, c'est le nec plus ultra du golf sur cette machine. Premier, et non des moindres, avantages, la qualité des graphismes qui concurrence sur certains points d'autres machines plus puissantes s'étant elle aussi essayée à ce genre de jeu. L'animation est un régal pour le joueur. Pour ce qui est de la maniabilité, si elle demeure en règle générale excellente, il faut bien émettre quelques réserves en ce qui concerne les coups à faible distance, où il vraiment dur de faire quelque chose de précis. Les règles du golf sont suffisamment bien reprises, et les écarts ont le bon goût d'être signalés dans la doc. Une doc honnête, on croit rêver! Les options de jeu sont complètes et les parcours nombreux. Un défaut cependant : les sons qui se font rares, mais c'est du golf, pas un concert, alors il faut savoir faire sans. Une réussite, mais avec Mario en vedette pouvait-il en être autrement ? **TSR**

EDITEUR : **NINTENDO**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **5 EN PROGRESSION**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **1 SAUVEGARDE**

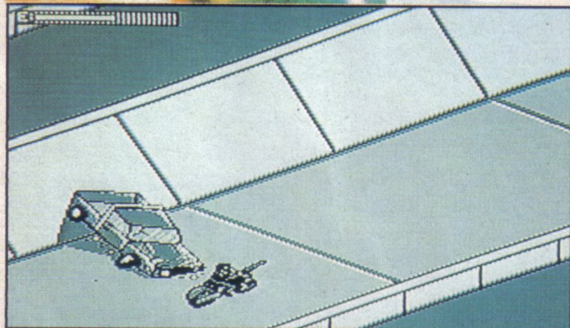
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
SON : 11
MANIABILITE : 15

85%

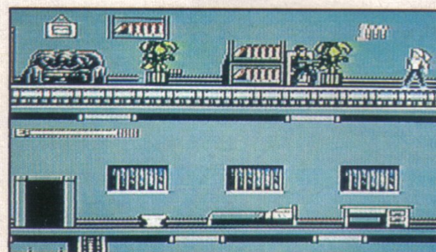
SCHWARZY SAUVE LA PLANETE!



Presque un an après la sortie du film sur les écrans, le jeu arrive sur votre Nintendo! Incarnant le T-800 (alias le gringalet de Schwarzenegger) vous allez devoir récupérer John Connor, le futur sauveur de l'humanité, ainsi que sa maman Sarah qui se cache dans un asile d'aliénés mentaux entre Le Pen et Cresson et enfin, abattre le T-1000, autre cyborg, en ayant entre temps fait sauter l'immeuble de la Cyberdine. Pourquoi? Oui, pourquoi tant de haine? La raison en est simple. Le T-1000, robot révolutionnaire venant du futur, désire tuer John Connor, avant que celui-ci ne devienne adulte et ne mette fin au pouvoir des machines qui s'est établi après un holocauste nucléaire survenu aux alentours de l'an 2000. Le but pour le T-800 est simple, empêcher que le pire n'advienne et obéir à John Connor une fois le gamin retrouvé. Si vous voulez savoir le fin mot de l'histoire, le T-800 est envoyé du futur par ce même John Connor, avant qu'il ne soit tué. Comprendo? Et puis, si vous ne comprenez pas, allez donc voir le film, vous ne serez pas déçu, et en plus, vous connaîtrez en détails l'histoire de ce jeu!



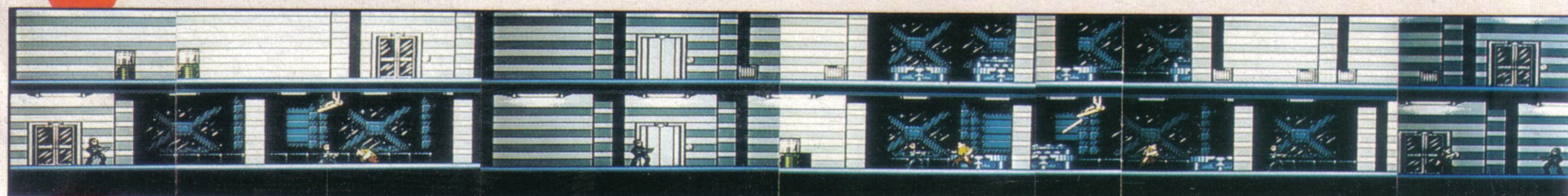
Le second niveau est le seul qui soit véritablement difficile... enfin, il résiste dix minutes. Le but pour vous est de rejoindre John Connor. Foncez en évitant les carcasses de voitures, les caisses abandonnées et les portes que vous devrez faire sauter à coups de fusil. Ne vous laissez surtout pas rattraper par le camion du T-1000 qui vous poursuit, il en dépend de votre vie.



La voici, la voilà, c'est elle, la jeune Linda Hamilton, Sarah Connor! Votre troisième mission se termine ici, foncez maintenant chez Cyberdine afin de tout casser.

Un premier niveau qui, même s'il manque passablement d'originalité, est assez sympa. Sur les camions de ce parking, il faudra abattre à coups de poings les divers loubards passant par là. Il faudra, en outre, éviter les motos qui passeront. Pour obtenir le fusil (Ithaqua), il faudra aller au bar, et combattre un motard. En même temps, vous lui prendrez ses bottes et sa moto qui vous serviront par la suite.

Collectez les tonneaux nécessaires pour faire sauter le bâtiment et amenez les au troisième étage.
Méfiez-vous des gardes, ils sont nombreux et plutôt bien armés.





Le héros de Terminator est vraiment un personnage en or et avec un film aussi spectaculaire, on pouvait espérer un jeu grandiose. Eh bien, c'est raté ce coup ci! T2 est encore l'un de ces bricolages de série B qui se cachent derrière un nom prestigieux, une opération de marketing quoi! En fait, il s'agit tout simplement d'un petit jeu de baston qui n'est pas désagréable mais n'offre aucun intérêt particulier. La réalisation est honnête, mais on est bien loin des effets spectaculaires du film et l'on reste sur sa faim. T2 est marrant 5 minutes, mais vous risquez de vous en lasser très rapidement. Enfin, c'est à vous de voir et si vous êtes un inconditionnel de Terminator, sachez quand même que c'est l'illustration de la boîte qui est la plus réussie dans cette affaire.

AHL



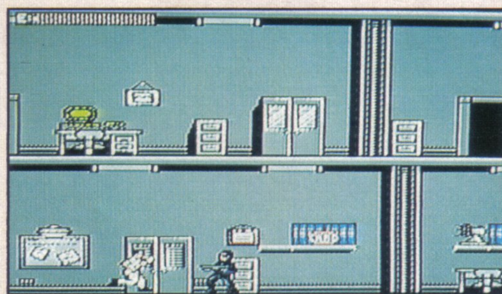
C'est aussi dans l'asile que vous ferez pour la première fois la rencontre avec le T-1000 (on s'écarte du film!). Pour s'en tirer au mieux, évitez le. Vous pouvez lui tirer dedans, mais il se relèvera toujours... Attendez donc l'étape finale, le cinquième niveau, pour le tuer définitivement et hurler "hasta la vista baby"!



Je n'irai par jusqu'à dire que T2 est un vulgaire jeu de baston, mais ils n'en est pourtant pas bien loin. En dehors du second niveau (qui dure 20 secondes), le reste du jeu se résume à une baston continue. Ce n'est pas le brin de recherche (Sarah ou les barils) qui vient rendre le tout d'une originalité sans pareil. Pourtant, l'animation du sprite principal est irréprochablement fluide et rapide mais ce même sprite est de taille particulièrement réduite, on se demande bien pourquoi. Côté décors, même si les motifs se répètent beaucoup, ils sont assez bien faits, du moins, se laissent-ils regarder. Reste l'ambiance sonore qui, très particulière, donne au jeu le ton qu'il lui fallait, même si du Guns N'Roses pouvait tout aussi bien coller. Même si la réalisation est à la hauteur, il s'agit d'un de ces jeux qui n'ont pour eux que le nom du film dont ils sont tirés. Cependant, si la baston, la facile, est ce qui vous comble, jetez-vous sur l'occasion (ou même le neuf, mais c'est plus cher).

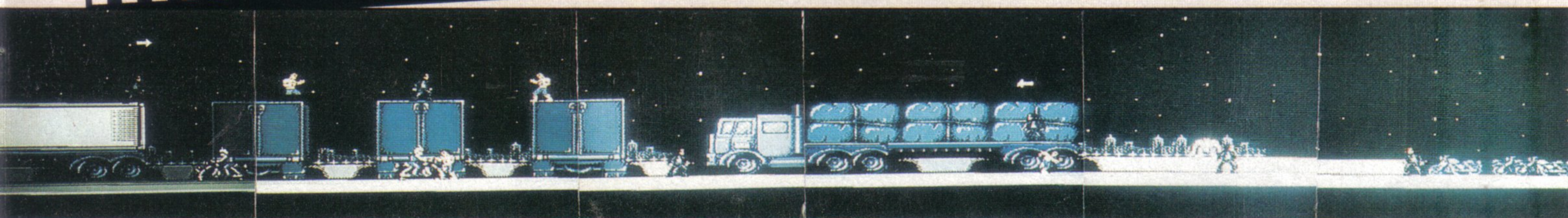
TSR

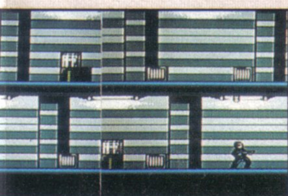
Il faut maintenant retrouver Sarah Connor, la maman de John. Attention, à partir de maintenant, interdiction formelle de tuer, il faut tirer dans les jambes, c'est John qui l'a dit. Chaque gardien abattu, et non pas blessé, vous donnera un malus de 50 points sur votre total. Il vaut donc mieux faire attention, surtout lorsque l'on sait que, plus vous aurez de points, plus l'arme que vous aurez au niveau suivant sera efficace.



Voici pour les amateurs du film, quelques images qui accompagneront le jeu. De quoi se remémorer les meilleurs passages de cet excellent film et se mettre dans l'ambiance.







EDITEUR : **LJN**
GENRE : **ACTION CYBERNETIQUE**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE :**1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **5**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE :**AUCUN**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 13
SON : 13

70%

GENIAL!
GRACE AU GAME KEY, JE JOUE AVEC LES DERNIERS TITRES AMERICAINS !

GAME KEY®
ADAPTOR

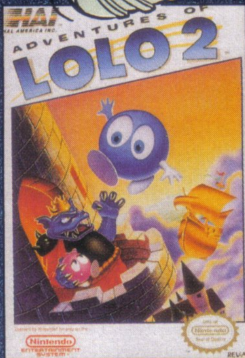
245 F

OFFRE DE LANCEMENT

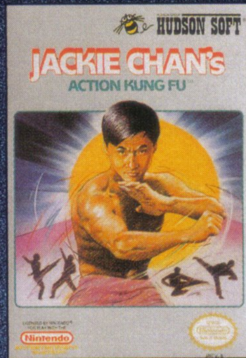
GAME KEY
245 F
+
CASTELVANIA 3
495 F

~~740 F~~

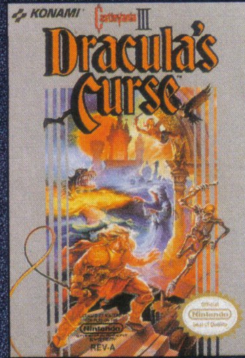
595 F



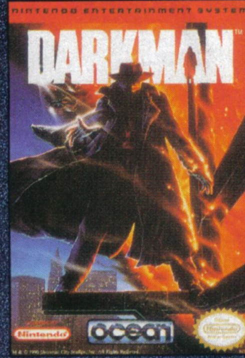
ADV.OP LOLO 2
345 F



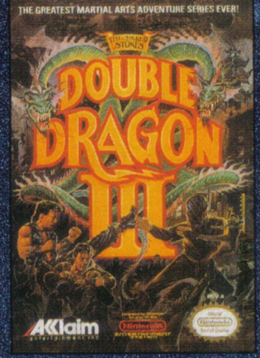
JACKIE CHAN
395 F



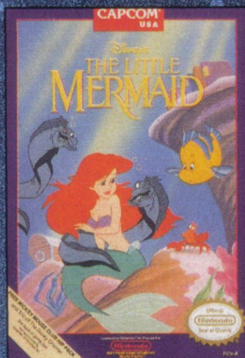
CASTELVANIA 3
495 F



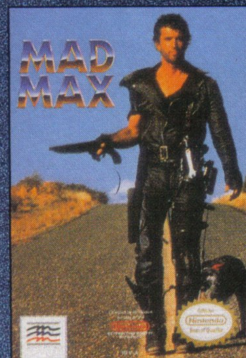
DARKMAN
395 F



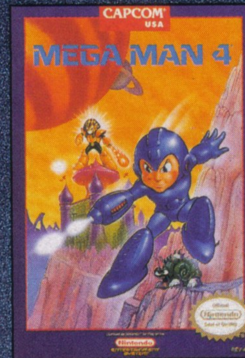
DBL.DRAGON 3
465 F



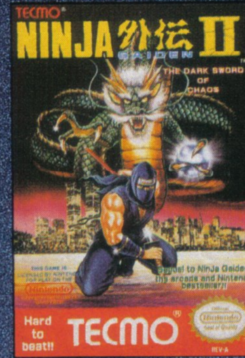
LITTLE MERMAID
495 F



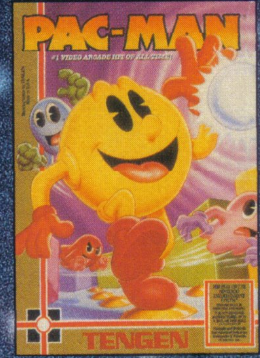
MAD MAX
395 F



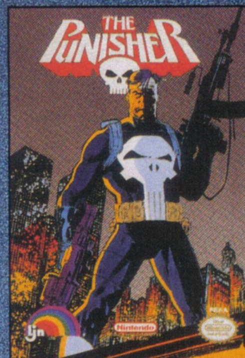
MEGAMAN 4
495 F



NINJA GAIDEN 2
465 F



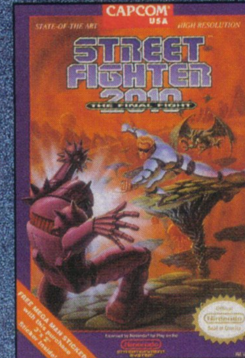
PAC MAN
465 F



PUNISHER
395 F



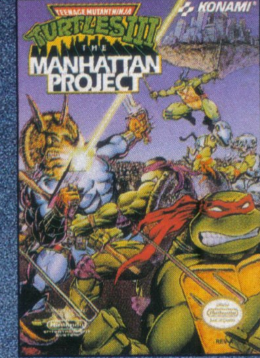
ROBOCOP 2
495 F



STREET FIGH. 2010
395 F



TERMINATOR 2
495 F



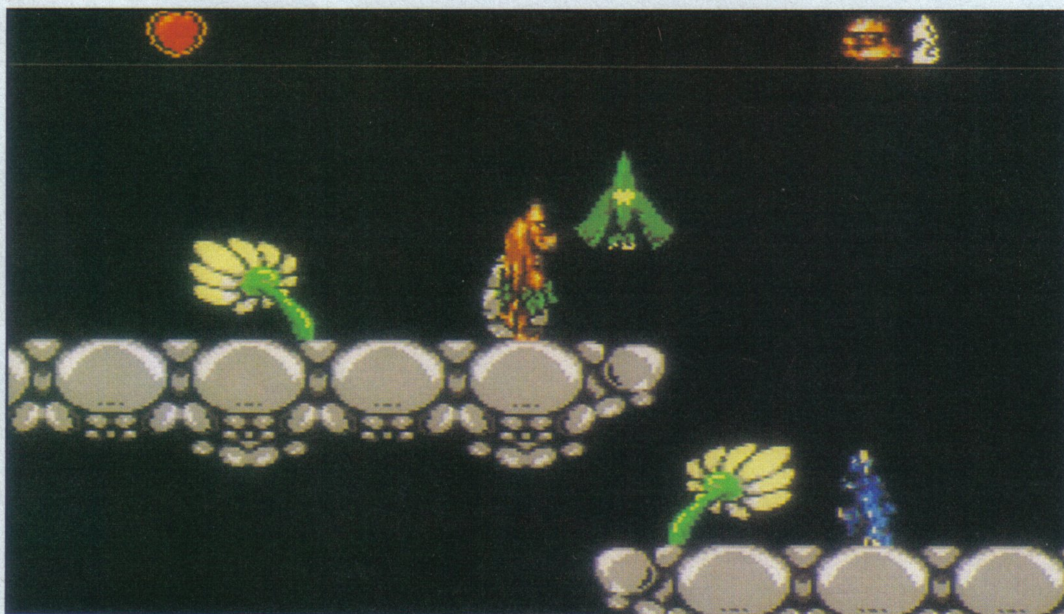
TURTLES 3
495 F



MAIS OU EST PASSÉE MA DOUDOU!



Chuck a de gros problèmes ces derniers temps! Il a perdu sa compagne! Original pour un jeu vidéo, non? Là où il y a problème, c'est que d'habitude, cela arrive à un super héros qui retrouve sa dulcinée en moins de deux! Mais Chuck est loin d'être un super héros, c'est même un anti-héros! De plus, son aventure ne se passe ni dans un univers de science-fiction ou actuel, mais durant la préhistoire. A l'époque, je me souviens!, il ne s'agissait pas de dire: "tiens!, je vais faire un petit tour dans la nature". Il fallait partir à l'aventure avec le risque de se faire aplatir comme une crêpe par un dinosaure quelconque! Mais Chuck a un coeur d'or et ne peut vivre sans Ophélia. Il veut aussi faire la peau de Gary Glitter qui est à l'origine de l'enlèvement. Il était tellement jaloux de Chuck (il faut dire qu'Ophélia est super bien foutue et merveilleuse petite femme d'intérieur!), qu'il a voulu lui voler son bien le plus précieux. Vous devez guider Chuck à travers des zones ultra dangereuses jusqu'à la prison dans laquelle Ophélia est tenue prisonnière. Il faudra passer tout d'abord par une forêt profonde et pleine de marécages, puis par une grotte aux galeries "labyrinthiques", pour ensuite passer d'un niveau aquatique à un autre pris par les glaces. Le but final est d'aller débusquer le mal dans la tanière d'un dinosaure gardien d'Ophélia. L'arme principale de Chuck est, tenez vous bien!: son ventre. Eh oui!, je ne vous ai pas encore décrit Chuck Rock et pourtant, cela vaut le détour! Notre bonhomme des cavernes a un look de clodo en tenue de tarzan! Mais il faut remplacer le slip en peau de panthère par un slip en feuilles de palétuvier! Avec trois cheveux sur la tête, un menton à la Quasimodo, une tronche de vieux taré et un ventre énorme, Chuck n'est pas un modèle de beauté. Mais comme il est super sympa, son succès avec les femmes s'explique! Comme, donc, son ventre est énorme, il s'en sert pour asséner des coups terribles à ses ennemis, original!



Les concepteurs n'ont pas choisi l'option historique de dessiner des animaux ayant réellement existé pendant la préhistoire. Leur but a plutôt été de créer des machins bizarroïdes, hybrides entre des dinosaures ayant vraiment existé et des monstres rigolos issus de leur imagination débordante.

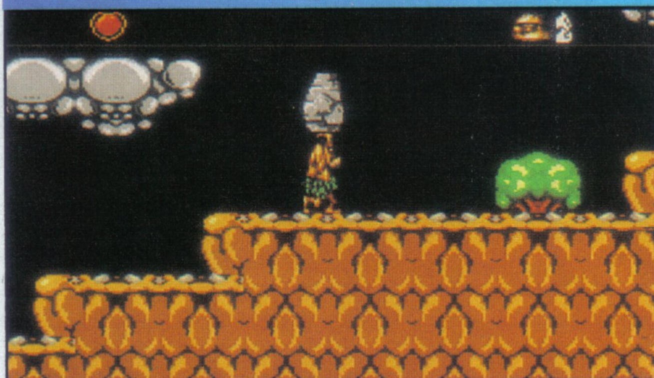


Et voici Chuck Rock, le roi du rock'n'roll préhistorique! Grand amateur de bonne bouffe, son seul regret est de vivre à une époque préhistorique, époque à laquelle la bière n'était pas encore inventée! Par contre, les hamburgers de ptérodactyles, les milk-shake aux fourmis et les pizza aux oeufs géants de reptiles étaient déjà cuisinés à l'époque.



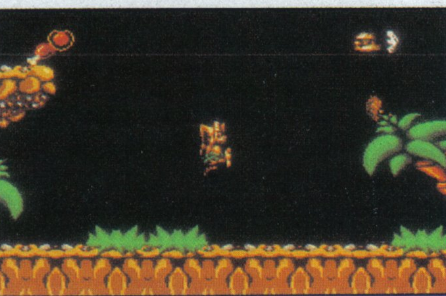
Vous devrez apporter une attention particulière à la santé de Chuck qui s'en prendra souvent plein la poire. Pour cela, un coeur est placé à l'écran pour vous indiquer où en est notre héros. Le coeur rétrécit à chaque coup, à chaque projectile reçu, à chaque contact avec un monstre.

Des rochers sont disposés ça et là. Emparez-vous des gros pour vous en servir afin de passer des endroits trop haut; Il suffit de les déplacer pour en faire des marches qui vous permettront de monter sur des plates-formes initialement trop hautes.



Les petits rochers plats serviront à Chuck de se protéger contre les chutes d'objets diverses. Il ne s'agira pas de pots de fleurs ou de grille-pain (TSR, bordel!, fais gaffe où tu poses tes affaires!) comme à notre époque, mais plutôt de noix de coco lancées par des singes camouflés dans les arbres ou encore de chutes de pierres lors d'ascensions de collines.





Outre le terrible coup de ventre, Chuck possède deux autres parades offensives: le coup de pied et le lancer de rocher! Pour le coup de pied, il suffit de sauter en avant et de donner un coup de pied. Pour le rocher, il faut choisir un rocher (le plus gros possible, c'est plus marrant!), le porter à bout de bras et le balancer sur l'infortuné ennemi se trouvant à une distance acceptable.



Le truc préféré de Chuck est de donner des coups de son gros ventre à tous les ennemis qu'il côtoie. l'effet est radical puisque l'ennemi est explosé par une bedaine aussi énorme!



Depuis que je l'ai découvert sur Amiga, j'ai toujours eu un faible pour Chuck Rock et je suis ravi de le voir arriver sur la Master System. Il faut dire que cette conversion est bien réalisée, même si on peut regretter l'absence de décors de fonds. Chuck Rock est un jeu de plates-formes bourré d'humour et qui ne manque pas d'originalité. C'est un plaisir d'abandonner pour une fois shurikens et autres lasers, pour une arme autrement plus originale: les coups de ventre d'un buveur de bière! D'autant plus que cela n'est pas seulement un gadget, car l'utilisation de cette arme surprenante exige un timing très rigoureux. Vous ne risquez pas de vous ennuyer en accompagnant Chuck Rock tout au long de ses aventures préhistoriques! **AHL**

En direct avec la redac



Le version Master System, légèrement différente de celle de sa grande soeur Megadrive, est une réussite à tous les points de vue. Il n'aurait pu ne s'agir que d'un jeu de plates-formes de plus, dont la seule originalité eut consisté dans l'époque choisie, en l'occurence, celle de la préhistoire. Mais l'utilisation par le personnage, de son ventre pour tuer ses ennemis, est l'indéniable plus du jeu. Les combats sont menés avec précision, les ennemis sont nombreux mais la difficulté est bien dosée dans la progression. De plus, l'humour est toujours présent et l'ambiance préhistorique aussi. Les graphismes sont à la hauteur ainsi que les animations. Bref, ce jeu est à conseiller aux joueurs qui adorent les jeux de plates-formes et, peut-être aussi, aux spécialistes de la préhistoire, il en apprendront un bout sur les moeurs de l'époque! **Olivier**

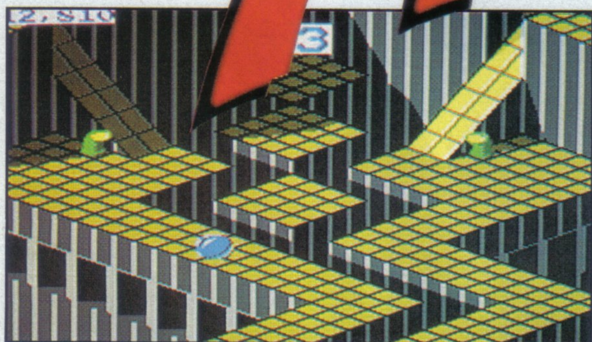
EDITEUR : **VIRGIN**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **-**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **1**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 16

91%

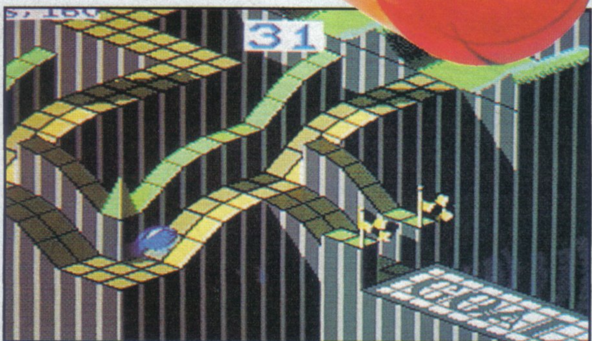
MARBLE MADNESS

LES BOULES D'ENFER !



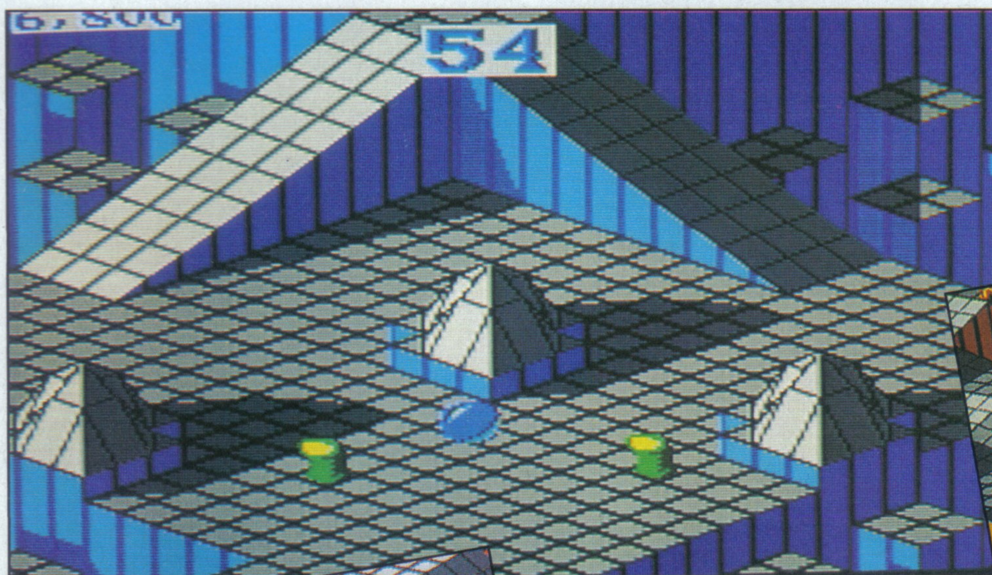
Inutile de vous décrire le topo pendant des heures! Vous l'avez deviné: une situation difficile se présente à vous. Il va falloir assurer en ce qui concerne le maniement de la boule. Le problème, dans ce jeu, est que tous les passages sont dans ce style, voire encore plus terrible. La raison de tout ce stress: l'absence de barrières de sécurité sur les bords.



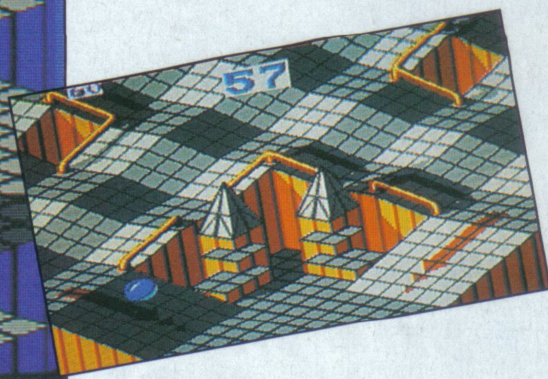


Vous venez d'aller un peu trop loin et il faut remonter la pente pour espérer atteindre le Goal tant désiré! Il faut dire que le tapis roulant, à bosse, en haut à droite n'a pas facilité les choses! Il s'en est fallu de peu que vous ne soyiez jeté dans le vide.

La folie Marble va s'emparer de vous sur toutes les plages de France cet été! J'en connais qui vont creuser des parcours dans le sable pour simuler les tableaux 3D du jeu. Ils pourront alors jouer à ce jeu de dingues en grandeur nature avec des billes, le pied! Pour ceux qui sont en ce moment coincés loin de tout grain de sable, à l'abri dans des bureaux quelconques bien sombres, Virgin a décidé de leur faire plaisir en sortant une version Master System de Marble Madness. Je me demande encore aujourd'hui ce qui a bien pu passer par la tête des concepteurs, lorsqu'ils ont eu l'idée de créer ce jeu à l'époque. Je parle de temps anciens car ce jeu fut, à l'origine, développé sur machines d'arcades. Quelques versions micro ont vu le jour depuis. Récemment, c'est le monde des consoles qui a eu l'honneur et l'avantage de voir ce jeu atterrir dans de nombreuses ludothèques comme celles de la Megadrive (si vous avez du mal à vous procurer cette cartouche, ne vous inquiétez pas, Virgin doit assurer sous peu une grande diffusion de la version), de la NES ou encore de la Game Boy. Pour qu'il n'y ait pas de jaloux, les possesseurs de Master System vont pouvoir, à leur tour, tenter de vaincre les six niveaux de ce jeu d'adresse légendaire. Pour les touristes qui ne lisent jamais mes tests, voici un topo du jeu afin que vous sachiez ce qui vous attend (vous ne viendrez pas vous plaindre après!). Voilà: vous devez mener une petite sphère colorée, que l'on appellera une boule! Cette boule doit impérativement rejoindre un endroit appelé Goal dans un temps limite fixé par la machine. Un compte à rebours est largement visible à l'écran (avec des gros chiffres de couleur!) et vous rappelle le temps qu'il vous reste; comme si le stress dû au jeu lui-même ne vous suffisait pas! Le problème vient du fait que le parcours que doit emprunter la boule est quelque peu tarabiscoté! Du coup, c'est toute une histoire pour amener la boule à bon port. Jetez donc un coup d'oeil aux clichés et vous y découvrirez ces paysages géométriques aux reliefs incertains. La boule roule sur des plates-formes, des passerelles, des couloirs et déboule des descentes aux virages à angle droit. Vous contrôlez la boule en la faisant accélérer ou ralentir, selon les obstacles. Il est aussi possible de la faire changer de direction pour éviter de tomber dans les précipices qui bordent le parcours. Car une petite remarque d'information s'impose ici: il n'y a pas le poil d'un microbe de barrière de sécurité dans ce jeu! La boule peut tomber d'une certaine hauteur, mais dépassé cette hauteur, elle se brise en mille morceaux! A vous de savoir manoeuvrer !



Ces petits cylindres verts d'apparence inoffensive, guettent le passage de la boule avec beaucoup d'intérêt. En effet, il leur est possible de venir lui sauter dessus. Ceci aura pour conséquence de vous faire perdre un temps précieux puisque la sphère sera sonnée sur place pendant quelques instants.

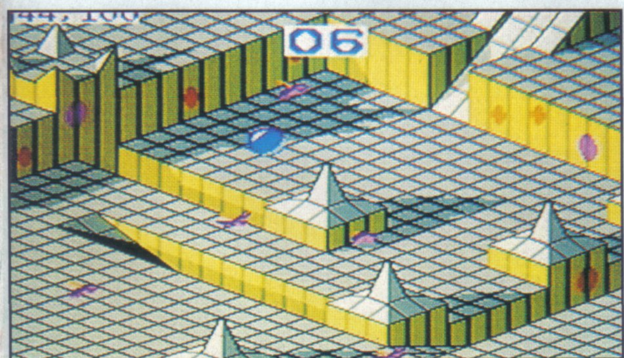




Suivez la flèche, vous ne serez pas déçu! Il vous reste 57 secondes comme vous l'indique le compteur à rebours de l'écran. Chaque fois que vous tombez de trop haut, votre boule se brise et vous perdez du temps. Idem quand vous tombez dans le vide ou que vous touchez un ennemi.

Voici votre petite boule bleue en plein parachutage. Après avoir, en effet, atterri sur la catapulte, celle-ci vient de se faire projeter dans les airs. Attention, une boule noire ennemie l'attend à l'arrivée. Cette dernière vous poussera en dehors de votre route et plus spécialement vers les bords !

dans ce paysage magique et géométrique, vous devrez vous frayer un passage sans trop attendre ni réfléchir car le temps passe très vite. Ici, il ne vous reste plus que six secondes pour atteindre la ligne Goal située un peu plus bas. Si vous n'y arrivez pas, c'est le Game Over et vous devez tout reprendre à zéro.





Décidément, les nostalgiques sont gâtés sur la Master System ce mois ci. Marble Madnes est un autre classique d'arcade qui est à peine plus récent que Space Invaders, Missile Command, Breakout ou Centipede. Ce jeu, vraiment pas comme les autres, n'a rien perdu de son intérêt et même ceux qui l'ont connu sur d'autres machines (Marble Madness a été converti sur pratiquement tous les micros et consoles) le retrouveront avec beaucoup de plaisir. C'est vraiment un jeu génial, dont l'unique défaut à toujours été d'offrir une durée de vie assez limitée. De plus, la réalisation est très réussie, compte tenu des capacités de cette console. Une bonne occasion de délaisser un moment shoot them ups et jeux de baston, pour un programme aussi original que passionnant, qui exige une précision à toute épreuve.

AHL



Un jeu pas comme les autres pour la Master System! C'est la remarque que l'on est obligé de se faire lorsque l'on joue à Marble Madness. Il s'agit d'un jeu hors du commun, inclassable. Tout y a été conçu pour vous mettre les nerfs à vif et ça marche (en tout cas pour moi!). La conversion Master System est un succès total tant pour les graphismes que l'animation. L'ambiance géométrique et sans âme du décor y est bien rendue et le scrolling multidirectionnel en 3D est convenablement fluide. Ce jeu n'est pas une surprise mais il a le mérite, quand on y joue, d'apporter tous les plaisirs de la version originale. On tord son paddle lors des passages difficiles et l'on se penche dans les tournants! Car ce jeu d'adresse et de réflexes est accaparant jusqu'à la dernière seconde. Le problème à mon goût, est un nombre bien trop faible de niveaux; on finit le jeu trop vite malgré les niveaux de difficultés. C'est vraiment dommage car ce jeu était bien réalisé et passionnant. De bonnes heures de plaisir en perspective quand même...

OLIVIER

EDITEUR : **VIRGIN**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **8**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 18

88%

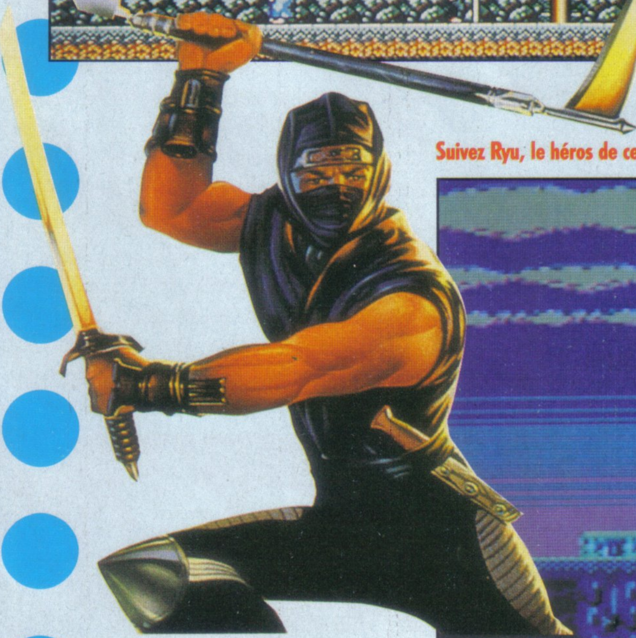
NINJA GAIDEN

L'ULTIME COMBAT POUR LE BUSHIDO!

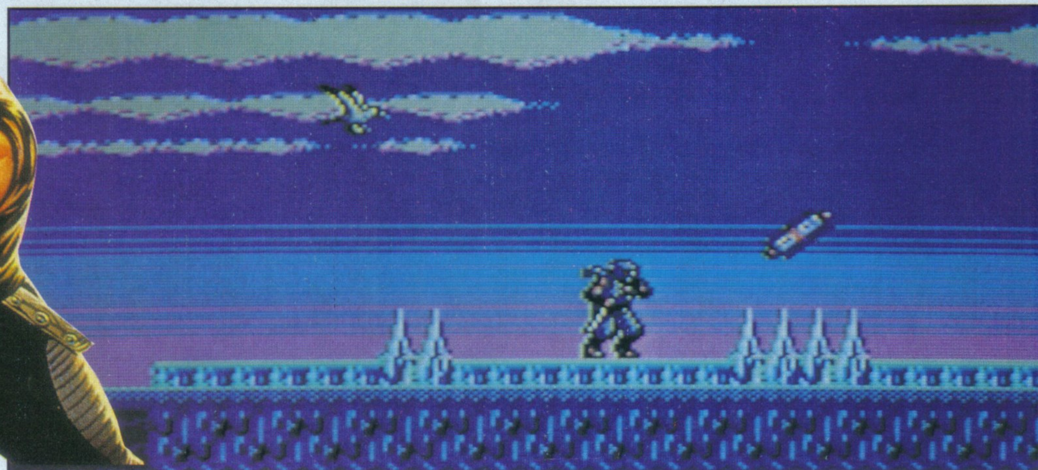
Le Bushido, ancestral code du guerrier, vient de disparaître! Votre village natal est réduit en cendres, les habitants sont massacrés et la précieuse relique envolée... En tant que Dragon Ninja, vous devez retrouver au plus vite le Bushido grâce auquel on peut invoquer une puissance dévastatrice d'une force incroyable. Votre quête est donc de venger votre village, mais aussi de sauver le monde... rien que ça. Les ennemis seront multiples mais leur but restera identique : vous voir mourir, haché menu, avec de l'ail et des fines herbes, puis frit dans de la graisse de chien. Hum!



Etre ninja, c'est aussi être équilibriste. Voici le ninja courant sur des câbles haute-tension! Le danger n'est peut-être pas dans les fils, mais il l'est dans les fils du mal, c'est-à-dire les ninjas



Suivez Ryu, le héros de cette histoire, dans des paysages non dénués de beauté. C'est assez rare pour valoir le coup d'être signalé.





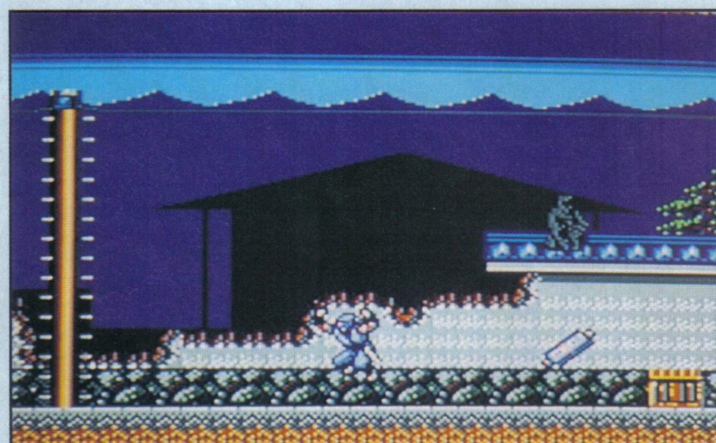
Chaque niveau regorge de passages secrets. Ouvrez l'oeil pour les dénicher, ce n'est généralement pas bien difficile. Vous trouverez dans ces lieux des parchemins qui, pour la plupart, vous enseigneront des sorts de magie vous aidant dans les combats.



C'est bien souvent à coups de shurikens et de shakens que Ryu se débarrassera de ses adversaires. De puissance variable, en fonction des parchemins récoltés, les shurikens lui permettront de dégager le chemin à distance. Un bon moyen pour éviter de se faire pousser dans le vide ou sur des pieux, ce qui vous tuerait instantanément.



Même en forêt il faut se méfier. Première étape de votre périple, mais non pas la dernière, ce niveau constituera à lui seul une épreuve ardue.



En route, ne manquez surtout pas d'attraper les parchemins. Ils ne seront pas toujours aussi accessibles que celui-ci, les meilleurs étant les plus difficiles à atteindre.



Un rapide résumé de l'histoire vous permettra de saisir toute l'importance de votre mission. Pénétrez-vous de ce drame pour mieux combattre par la suite!



Loin d'être un fan de Ninja Gaiden, j'avoue que j'abordais ce jeu avec une bonne dose d'anxiété... Pour tout dire, j'avais tort de m'inquiéter! Les multiples avantages de Ninja Gaiden suffiraient certainement à convaincre n'importe qui. La difficulté, sans être insurmontable, est suffisamment élevée pour que Ninja Gaiden ne soit pas qu'une aventure furtive et torride, mais une longue passion! Ensuite, l'animation est impeccable et la maniabilité un délice. Deux raisons supplémentaires pour l'adopter. Hélas, le jeu ne brille pas par son originalité. Ninja Gaiden restera Ninja Gaiden... Il est pourtant attachant et la fiche technique suivant le tout, mérite toute votre attention.

T.S.R.

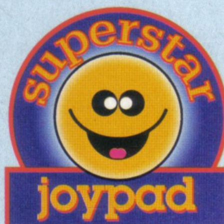


Décidément, les Ninja Gaiden se suivent et ne se ressemblent pas. Le Ninja Gaiden d'arcade n'est pas le même que celui de la Nintendo, qui est différent de celui de la Game Gear et celui de la Master System n'a encore rien à voir avec les précédents. Mais qu'importe, les fans de ninjas et de shuriken ne seront pas déçus par cette nouvelle version qui est peut-être la meilleure. Ca bouge bien, les graphismes sont réussis et l'action est très prenante. La difficulté est parfaitement dosée et si l'on passe le premier niveau sans trop de problèmes, il faut vraiment s'accrocher pour progresser dans les niveaux supérieurs. Ne ratez pas Ninja Gaiden, c'est le meilleur jeu de ce type sur la Master System depuis Shinobi.

AHL

,EDITEUR: **SEGA**
GENRE: **ACTION**
DIFFICULTE: **DIFFICILE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1**
CONTINUE: **INFINIS**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **1**

GRAPHISME: 14
ANIMATION: 17
SON: 13
MANIABILITE: 19



90%

AYRTON SENNA'S SUPER Monaco GP II

AFFRONTER LE PLUS GRAND PILOTE DU MONDE ! ENFIN !

Après l'archi-célèbre Super Monaco GP qui avait enchanté les foules de dingues de jeu vidéo dont vous faites tous partie (NDLR: ceci n'est pas une insulte!), Sega, dont la réputation n'est plus à faire, s'est adjugé les services du triple champion du monde de Formule 1, Ayrton Senna lui-même!



Ce dernier a donc apporté tous les conseils qu'il pouvait fournir en matière de techniques de pilotage ou de réglages de votre bolide. Si toutefois vous daignez lire ses précieux témoignages... Dans le jeu, vous aurez droit à plusieurs options. D'abord, vous pourrez choisir entre courir un championnat en professionnel ou bien en amateur. Dans le premier cas, vous n'aurez pas de carte du circuit sur lequel vous piloterez, dans le second cas, ce sera évidemment le contraire. Il faut dire que grâce à cette carte, même s'il n'y paraît pas, ce sera beaucoup plus simple. En effet, une tierce personne pourra vous dire où et quand tourner, de sorte que vous ne soyiez pas pris au dépourvu, lorsque vous roulerez à plus de 300 km/h! A chaque course, vous aurez un but, battre Ayrton Senna en personne! Je vous préviens que vous n'êtes pas sorti de l'auberge, il va très vite le bougre! Avant cela, vous devrez bien sûr vous qualifier sur une bonne place sur la grille, pour pouvoir démarrer en bonne position. Si vous choisissez une boîte auto, vous irez beaucoup moins vite que si vous prenez une transmission manuelle (6 vitesses). Vous pourrez même régler le braquage de l'aileron arrière et changer de type de pneus! Comme vous le voyez, il y a un peu de tout pour apporter du piquant à la course. Il ne vous reste plus qu'à participer aux différentes courses et à marcher sur les traces de pneus du champion Brésilien. Bonne bourre !

Devant les caractéristiques de votre monoplace, vous n'aurez que l'embarras du choix pour opérer des réglages optima. Ici, vous changerez le braquage de l'aileron, là, vous prendrez des pneus plus durs pour une moins grande usure, et peut-être même opterez-vous pour une boîte de vitesse manuelle, histoire d'aller plus vite. Allez savoir !





Je vous l'avais dit, à vouloir trop bien faire et surtout à vouloir suivre Ayrton Senna, qui, je vous le rappelle va très vite, il fallait s'attendre à voir des figures comme celle-ci. Et un petit tête-à-queue, un! Essayez le contre-braquage, peut-être que cela vous réussira un peu mieux. Si vous êtes un tant soit peu observateur, vous remarquerez que vous pilotez une Mc Laren !



Vous aurez, dans votre remontée fantastique, pas mal de voitures à doubler, que ce soit pour leur prendre un tour, ou pour gagner une place supplémentaire. Faites attention à ce difficile exercice, qui, là encore, peut faire perdre ou gagner des courses.



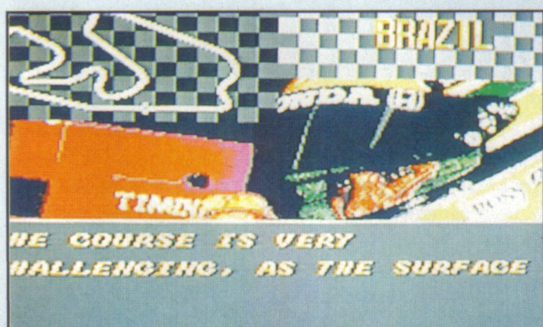
Dans les qualifications, épreuve ô combien difficile, il vous sera demandé une dose infiniment plus grande de dextérité. Vous devez, bien sûr, établir un temps "scrash" qui vous permettra de vous hisser sur le haut de la grille. On dit parfois que certaines courses, comme Monaco, se gagnent aux essais. A vous de voir.



Si vous sortez trop de fois sur le bas-côté, ou si vous ne montrez pas assez votre hargne au volant, Ayrton Senna lui-même s'adressera à vous pour vous faire comprendre en un retentissant "FIGHT" que vous n'êtes qu'une lavette. Essuyez cet affront et faites lui comprendre qui est le meilleur! Non mais !



Une des digit' que vous pourrez admirer est, bien sûr, celle d'Ayrton Senna. Il faut, je crois, reconnaître que c'est une belle réussite, quand on connaît les capacités de la Master System.



Si vous choisissez de faire du "free practice", vous aurez droit, pour chaque circuit, aux précieux conseils du Brésilien qui vous feront peut-être gagner quelques secondes par tour. Bonne opération!



Les amateurs de courses automobiles ne devraient pas être déçus par cette seconde version de Super Monaco GP, car c'est indiscutablement la simulation de formule 1 la plus convaincante sur la Master System. Il faut s'accrocher pour triompher de Senna, qui est un redoutable adversaire. Pour remporter la victoire, il faut prendre les vitesses manuelles et faire un gros effort de concentration, car la moindre erreur de pilotage vous sera fatale. Toutefois, on peut quand même regretter que l'animation de Super Monaco GP II soit un peu lente, car l'impression de vitesse n'est pas aussi bien rendue que dans un jeu comme Chase HQ. Mais si vous avez le goût de la compétition, vous passerez de longues heures devant votre écran et vous n'aurez de cesse de connaître parfaitement chaque circuit et d'améliorer votre conduite.

AHL



Par rapport au premier volet, on peut dire qu'il y a vraiment une nette amélioration. Tout est beaucoup mieux, que ce soit au niveau des options ou au niveau de la simulation en elle-même. Bien sûr, le fait de s'attacher les services d'Ayrton Senna n'est pas étranger à cette transformation, quand on sait à quel point il est soucieux du détail! Mais même si les graphismes ne sont pas fabuleux, on peut néanmoins dire que l'animation est bonne et fluide. Les sons étant eux aussi assez bons, ils contribuent à vous mettre rapidement dans l'ambiance surchauffée des Grands Prix. Si vous possédez une Master System et compte tenu de ce que l'on nous propose en matière de course, vous ne devriez pas hésiter longtemps avant de vous procurer ce jeu. Vous allez certainement passer beaucoup d'heures devant votre écran. Si je ne vous ai pas convaincu, regardez plutôt les superbes digitalisations de Senna que l'on vous propose. Avouez que l'on n'en pas vu d'aussi belles sur Master System et que cela augure d'un bon jeu, non? Allez, je vous laisse, j'ai encore quelques courses à terminer !

TRAZOM

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **COURSE AUTOMOBILE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **2**
NOMBRE DE CIRCUITS : **16**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **PASSWORD**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14

82%

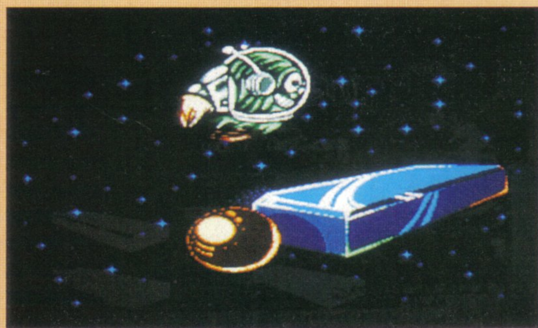
MASTER SYSTEM

arcade smash HITS

LES JEUX PATTES D'EPH'!

Les conversions de jeux d'arcade ont toujours eu un grand succès parmi les fanas gloutons de jeux vidéos que vous êtes tous! Cela permet aussi au développeur de ne pas se casser la tête à inventer de nouveaux concepts ludiques puisqu'il suffit d'adapter le principe, les graphismes et l'action à la console choisie. Ici, Virgin a fait un réel effort puisqu'il nous propose trois conversions pour le prix d'une. Il s'agit, en fait, de jeux d'arcades que l'on pourrait affubler de l'adjectif pré-historique puisqu'ils datent de plus de 10 ans! On peut même se risquer à les présenter comme les pionniers, les ancêtres de tous les jeux d'aujourd'hui. Au même titre qu'un Pac-Man ou un Space Invader, ils ont fait germer dans la tête des créateurs de jeux des années actuelles, toutes les idées géniales qui nous ont permis de nous éclater sur un Mickey, un Street Fighter, un Sonic ou un Gate of Thunder. Ces jeux sont d'une simplicité effarante et leurs graphismes sont dépouillés mais l'on ne peut s'empêcher de vouloir y jouer et y rejouer. C'est le charme de ces oldies qui a sans doute donné l'idée à Virgin de les distribuer en compilation, fait extrêmement rare sur Master System. Mais qui sont ces trois jeux mythiques? Suivez le guide.

BREAK-OUT



Le casse-brique est sans doute l'invention du siècle en matière de jeux vidéos, au même titre que le shoot-them-up ou le beat-them-up. Décliné depuis sa création sous toutes les formes possibles, il s'essouffle aujourd'hui car, il faut bien l'avouer, son principe génial reste rudimentaire. Vous avez une raquette que vous pouvez faire coulisser de droite à gauche en bas d'un écran. Une balle rebondit selon des trajectoires rectilignes et rapides de la raquette vers un mur de briques colorées. Le but est de bousiller totalement le mur, brique par brique. Une brique disparaît lorsqu'elle est touchée par la balle. Il faut évidemment éviter de rater la balle quand celle-ci redescend vers la raquette sous peine de la perdre (une balle perdue = une vie perdue, logique militaire!). Inutile de vous rappeler que ce style de jeu fait partie de l'antiquité, d'autant que son principe est encore plus vieux puisqu'il constitue carrément la naissance du jeu vidéo. Rappelez-vous (si il en reste encore parmi vous de vivant!), le premier jeu vidéo de tous les temps s'appelait Pong et consistait en un tennis ultra dépouillé dans lequel on s'échangeait une balle grâce à deux raquettes placées aux deux extrémités de l'écran. Bref, si vous jouez ou rejouez à Break-Out, vous revivrez une partie de l'histoire du jeu vidéo! C'est incroyable ce que l'on peut faire avec des briques, une balle et une raquette!



Inutile de disserter pendant des heures sur le principe du jeu, un simple cliché suffit ! Raquette+balle=mur de briques bientôt détruit!



On compte 27 niveaux tous constitués d'un mur de briques différent. Le fond en arrière plan est constamment en mouvement, ce qui donne un bel effet et fait davantage ressortir le mur de briques colorées.





MISSILE COMMAND

Ah!, encore un vieil ancêtre qui a transcendé de nombreux maniaques de jeux de cafés à l'époque. La machine d'arcade était munie d'un track-ball, une petite sphère pouvant tourner sur elle-même d'après les mouvements des doigts du joueur sur celle-ci. Elle guidait un viseur à l'écran. Plusieurs jeux de l'époque utilisaient ce track-ball qui n'est, bien sûr, pas présent sur cette version. Le joypad rattrape sans problème ce manque. Le principe de Missile Command est de protéger une base bombardée par des extraterrestres très très méchants! Une pluie de missiles s'abattant sur votre base, vous guidez le viseur en direction de ceux-ci et tirez une salve d'interception. Il faut anticiper sur leur trajectoire car l'explosion au point de visée n'intervient que lorsque votre salve arrive à destination. Dans la version originale, les missiles étaient représentés par leurs trajectoires, des lignes traversant l'écran. Ici, plus de lignes mais de vrais missiles! Par contre, toujours le même viseur et le même sacro-saint principe de visée en anticipant. Ça va chauffer dans le ciel!



Attention à vos réserves! Il n'est pas question de tirer sans arrêt à tout va! Sous les trois tourelles de tirs se trouve un indicateur qui indique le nombre de missiles d'interception vous restant pour chacune de celles-ci.



J'avoue tout: je suis un nostalgique! Je me souviens avec émotion de tout ce temps que j'ai passé en compagnie de ces trois jeux, dans les salles d'arcade, puis sur la console Atari. Alors, je suis ravi de retrouver ces trois jeux sur une même cartouche. Je suis avant tout un inconditionnel de Missile Command et de Centipede, deux jeux de tir qui n'ont rien perdu de leur charme. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à des effets spectaculaires, mais la réalisation est soignée et la jouabilité irréprochable. Ces trois jeux sont toujours aussi prenants et même si vous n'êtes pas des nostalgiques, vous prendrez sans doute plaisir à découvrir ces classiques. **AHL**

CENTIPEDE



Pour finir en beauté, Centipède est le troisième jeu mythique faisant partie de la compilation. Peut-être le moins accrocheur à première vue, Centipède est pourtant le jeu qui passionne le plus à la longue. Il s'agit d'une véritable drogue et l'on s'évertue à buter de la chenille et du champignon à longueur de tableaux. L'action se situe dans une petite forêt de champignons disposés un peu partout à l'écran. Une chenille constituée de petites boules glisse le long de ces champignons et fonce vers votre petit vaisseau qui ne peut se déplacer que dans la partie inférieure de l'écran. Vous tirez sur cette chenille qui se sépare alors en deux nouvelles et ainsi de suite. Chaque segment de chenille touché se transforme en champignon. Pourquoi un champignon? Parce que les champignons vous rapportent des points! Lorsque vous tirez sur l'un de ceux-ci, vous gagnez des points. Alors, tirez sans cesse sur ces maudits champignons!



Evitez l'araignée et tirez sur les deux morceaux de chenilles qui descendent vers vous imperturbablement. Des tonnes de champignons apparaîtront!



Si vous êtes en manque de champignons, ne vous inquiétez pas, des générateurs de champignons tombent quelquefois en laissant apparaître des lignes verticales de votre nourriture préférée.



Paradoxalement, alors que les principaux possesseurs de Master System sont les plus jeunes d'entre vous, Virgin propose trois jeux vieillots datant d'avant-hier! Mais il y en a trois (des jeux complets et bien différents) et leur conversion a été prise vraiment au sérieux, techniquement parlant. Break-Out propose de superbes couleurs et le décor de fond, constamment en mouvement, est du plus bel effet sur la huit bits. Les animations sont excellentes et l'on n'est jamais gêné par le côté antique de ces trois jeux. Au contraire, on se prend à jouer le jeu (c'est le cas de le dire) et à tenter de battre des records. Les plus anciens n'hésiteront pas pour Arcade Smash Hits. Quant aux autres, je ne peux que leur conseiller de jeter un oeil à cette compile d'enfer qui a le mérite de bouger, de varier les plaisirs et de divertir. **Olivier**

EDITEUR : **VIRGIN**
GENRE : **COMPILATION DE JEUX D'ARCADES**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **-**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 ou 2**

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 17

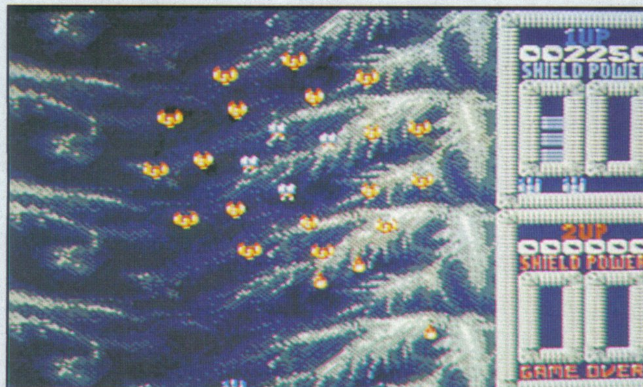
pour nostalgiques : 89 %
pour les autres : 75 %

SUPER SPACE INVADERS

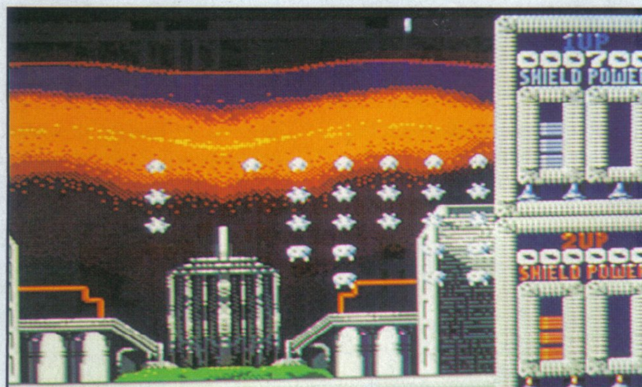
LES SUPERS ENVAHISSEURS SONT DE RETOUR !!!

Space Invaders, ça vous dit quelque chose? J'espère pour vous, parce que sinon, ce n'est pas une lacune à votre culture générale, mais un gouffre sans fond! Space Invaders est aux shoot them up ce que Pac Man est aux jeux crétins... houps! je voulais dire malins! Il s'agit d'un ancêtre, d'une relique. Le reste est une affaire de foi, de conviction. Abattre ou ne pas abattre ces hordes d'extraterrestres qui déferlent avec hargne sur une humanité toujours aussi médiocre? Mais attention, il s'agit du Super Space Invaders, avec de super extraterrestres qui sont de super envahisseurs. Seul, ou accompagné d'un camarade de guerre, abattez méthodiquement les aliens qui défilent en rang (qu'ils sont bêtes!). Les bonus pleuvent, quand ils en ont le temps, et les vaches se font enlever (les E.T. n'ayant toujours pas compris la différence entre une vache normande et une jeune et jolie fiancée), dans des stages bonus! Et si l'on nous enlève nous vaches, qui va le faire le camembert, hein? Tous unis pour sauver les vaches et le patrimoine français grâce au Super Space Invaders!

Ah! Le voici ce fameux stage bonus où le but est de garder ces vaches terrorisées par les soucoupes extraterrestres! On ne plaisante pas avec ces choses là, ça pourrait faire tourner le lait!



Malins, les aliens savent aussi adopter des formations circulaires comme celle-ci. Cela n'a guère d'importance puisque le but demeure le même, leur arracher les molaires à l'aide de votre laser hyper puissant. De mon temps, on faisait ça au fouet!



Voici la voie à suivre, dans le jeu en mode normal. Choisissez votre chemin ou plutôt votre décor. En mode "advanced" pas de choix de chemin, mais une succession quasiment ininterrompue d'aliens en hordes sauvages. Plus classique, sans être plus facile.



Un bref aperçu des décors qui vous seront proposés. Très apocalyptiques, ils donneront une note de variété bien agréable au milieu de tous ces massacres.



En détruisant la soucoupe qui passe en haut de l'écran, vous obtiendrez un bonus qui pourra se traduire par de l'énergie supplémentaire, des boules de feu, des papillons géants paralysant tout l'écran ou des protections de pierre, sur lesquelles les E.T. se briseront les dents. Et un extraterrestre sans dents, ce n'est pas beau! Regardez donc l'abbé Pierre!



Après avoir détruit des centaines de nains extraterrestres, affrontez le grand chef. Pas d'inquiétude, il n'y a rien à craindre si vous restez vers le milieu de l'écran en bougeant assez vite. Une broutille.



Deux contre mille, un pari déjà plus équitable.



Space Invaders... Il n'y a vraiment plus d'idées valables en ce moment. Même s'il s'agit de la version sortie en arcade il y a peu, Space Invaders reste identique à lui-même : une interminable succession de destructions d'aliens. Ne cherchez pas les effets visuels ou sonores, il n'y a rien, ou presque. Les quelques décors de fond n'ont rien de fantastique et les bruits... c'est du Space Invaders... "Puit! puit! pourh!". Sortir un jeu ayant si peu d'avantages techniques, avec, en plus, du déjà vu et du réchauffé, ce n'était pas ce qu'il y avait de plus intelligent. La seule raison qui pourrait vous pousser à apprécier Super Space Invaders, c'est que la première version de ce jeu vous était particulièrement chère. Voilà le mot de la conclusion : bof. **T.S.R.**



De tous ces classiques d'arcade qui arrivent en masse sur Master System ce mois ci, c'est sans doute Space Invaders qui a le plus mal vieilli. Il a beau s'agir de la conversion assez récente du remake d'arcade de Taito, il est assez difficile de se passionner pour ce jeu. En dépit de quelques innovations, comme les armes supplémentaires ou des aliens différents, ce n'est pas avec du vieux que l'on fait du neuf. Et puis, les programmeurs ne se sont pas tués au travail en réalisant cette conversion, car les graphismes sont vraiment très primaires. Je sais bien que ce type de jeu ne se prête pas aux effets spectaculaires, mais quand même! On peut prendre plaisir à en faire quelques parties chez un copain, mais de là à l'acheter, c'est une autre histoire. **AHL**

EDITEUR : **DOMARK**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 09
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 10
SON : 07

60%

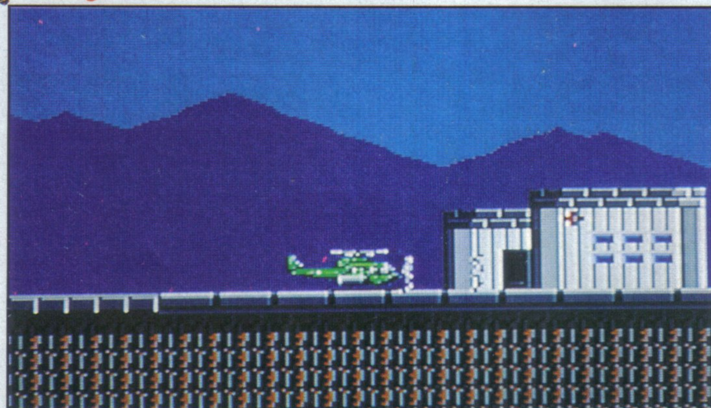
Air Rescue

UN PILOTE D'HÉLICOPTERE POUR SAUVER LA REINE... AH NON ! L'HUMANITÉ !



Les terroristes sont des gens auxquels il manque tout: l'imagination, le bon goût, ainsi qu'une grande partie du cerveau. Voilà sans doute pourquoi ils enlèvent n'importe qui et mettent le feu n'importe où. Conclusion, il faut bien réagir, on envoie des pilotes d'hélicoptères, et l'hélicoptère qui va avec, histoire de faire plus impressionnant, récupérer les otages et, éventuellement, tuer les terroristes. En commençant par une fête foraine où des enfants sont retenus prisonniers en passant par un immeuble en feu dans lequel des personnes attendent malgré elles de passer l'audition pour le rôle de Jeanne d'Arc, il va falloir être prêt à toutes les acrobaties aériennes possibles et imaginables! Lancer l'échelle de corde au milieu de tant de remue ménage risque de se terminer, bien souvent, pas un crach somptueusement sanglant. Un régal.

Voici l'immeuble en proie à un terrible incendie. Tout en haut de ce bâtiment, deux avions (indestructibles) larguent des bombes à tout-va. Aux fenêtres, surgissent de temps en temps des terroristes (encore eux!) vous lançant sur les pales des débris en flammes! Reconnaissez les vôtres et lancez-vous, dans le brouillard !



Bien entendu, alors que vous devez ramener un certain nombre d'otages (sept pour commencer), votre hélicoptère ne peut, lui, qu'en contenir quatre. Une fois rempli, il faut donc revenir à la base afin d'y redéposer tout le monde! Attention, si vous mourez en cours de jeu, il faudra reprendre le niveau à zéro ! C'est toujours bon à savoir !



C'est parfois dans des endroits incroyablement étroits qu'il faudra aller rechercher les otages. Là, plus question d'action mais d'adresse. Il faudra tout de même se presser car, pour embêter tout le monde, le temps est limité (mais largement suffisant en général).

L'un des principaux dangers à éviter sera les bâtiments qui entourent les lieux de la mission. Si vous ne les évitez pas, vous exploserez en une gerbe d'étincelles multicolores d'un laid peu classique. Un hélicoptère qui tombe en torche, comme un parachute, ça craint.



L'échelle de corde est baissée, mais un terroriste en armes veille. Abattez le sans hésiter, avant qu'il ne vous abatte. Au départ, vous aurez le choix entre quatre armes différentes, sachez choisir la bonne.



Le ton est donné, un coup d'oeil rapide sur l'engin de vos rêves (cauchemars?) et vous voilà parti! Profitez de l'image, elle ne dure que l'espace d'un instant et, graphiquement, c'est ce qu'il y a de mieux dans le jeu.





J'ai passé de longues heures à m'éclater avec Choplifter, mais je doute de faire la même chose avec ce remake. D'accord, les niveaux de Air Rescue sont nettement plus variés que ceux de Choplifter, mais curieusement l'action est nettement moins prenante. Il faut reconnaître également que la réalisation n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre, surtout en ce qui concerne les graphismes qui sont assez affreux et les couleurs d'une pauvreté affligeante. Cette réalisation bâclée dessert ce jeu qui aurait pu être pas mal. Soyons justes, Air Rescue n'est pas un mauvais jeu, c'est juste un jeu très moyen que l'on oubliera rapidement. Circulez, y a rien à voir !

AHL



Même s'il arrive bien après Choplifter, ce qui laisse supposer qu'il lui est supérieur, Air Rescue ne lui arrive pas à la ceinture, même pas au mollet! L'intérêt du jeu doit en fait se limiter à son titre, c'est vrai, Air Rescue, c'est un titre plutôt sympa. Et le jeu me direz-vous? Je sens votre fébrile angoisse... Aller chercher des otages dans des lieux, certes variés, mais toujours incroyablement mal réalisés, c'est loin d'être exaltant! Je le redis, Choplifter, avec le même thème, s'en tire beaucoup mieux. Ceux qui aiment (s'il y en a, je ne les ai pas encore vus) pourront alléguer que l'action est variée suivant chaque niveau. Certes, mais peut-on parler d'action pour un jeu demandant surtout de l'adresse et de la patience? Il ne faut pas être doué pour réussir, mais prudent... C'est un genre qui, à mon humble avis, ne colle pas avec les jeux vidéos. On est assez "prudent" chaque jour pour ne pas avoir envie de l'être une fois devant son écran! Bref, ce n'est pas parce que l'on est en hélicoptère que l'on atteint des sommets.

TSR

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **10**
TAILLE CARTOUCHE : **2 MB**

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
SON : 11
MANIABILITE : 08

61 %

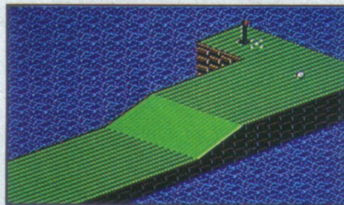
DES PUTT, DES PUTT! OUI MAIS DES PUTT AND PUTTER!

PUTT & PUTTER



Puisque nous sommes tous, ou presque, en vacances, rien de tel qu'un mini golf. Mais il s'agit là, sous nos petits yeux écarquillés de bonheur, d'un mini golf bien spécial. C'est un mini golf hybride. Non pas qu'il soit croisé avec un alien gluant ou un homme politique pervers, mais avec des éléments de flipper! En d'autres termes, cela revient à avoir sur le mini green des bumpers, des plates-formes mouvantes, des parties de sol mouvantes... et une foule d'autres accessoires. Seul, ou bien à deux joueurs sur le même trou (les deux joueurs jouant successivement mais étant présents simultanément sur le parcours), à vous d'esquiver, ou de tirer le meilleur parti de ces aléas du terrain! Techniquement parlant, vous n'aurez que deux paramètres à déterminer : la direction de la balle et la force de frappe. Comme tout se joue parfois au millimètre près, il sera préférable de savoir jouer en souplesse et en finesse. Deux mots qui, même s'ils riment avec Guiness, n'ont absolument rien a voir avec la dite boisson. Mais passons cette parenthèse culturelle pour dire qu'avec ce mini golf, vous risquez fort de devenir fou! Mais ce n'est pas grave, vous aurez toutes les vacances pour vous en remettre!

A vous de savoir venir à bout des "dénivelés" des parcours. Si ici, la difficulté est minime, elle sera, dans les derniers trous, complètement hallucinante.

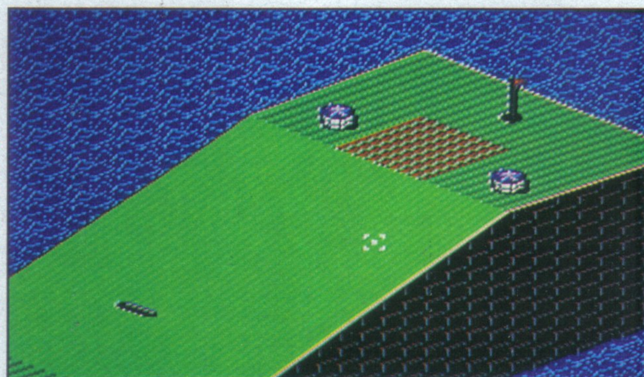




Passablement médiocre en solitaire, Putt and Putter prend tout son intérêt en étant découvert à deux. Techniquement simple, il se retrouve réalisé sans absolument aucun défaut majeur. Les sons ne sont pas du meilleur cru, mais l'on peut très facilement faire sans. Les trous, dont le nombre est outrageusement réduit, font toutefois preuve d'imagination et sont particulièrement amusants à découvrir. A deux joueurs, il faut réussir le trou en moins de coups que l'adversaire, le vainqueur étant celui qui a remporté le plus de trous. Malheureusement, aucune fin digne de ce nom ne vient gratifier le vainqueur d'images ou de sons originaux, et la maigrelette phrase qui annonce votre victoire est plutôt fade. Uniquement valable à deux joueurs, et encore je modère mes propos, Putt And Putter est inintéressant seul. **T.S.R.**



Bumpers, zone mouvante devant le trou et barre de saut dans la pente... rien que ça pour un trou qui figure pourtant parmi les premiers du jeu!



EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **MINI GOLF**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 12

74% a deux
45% seul



elite

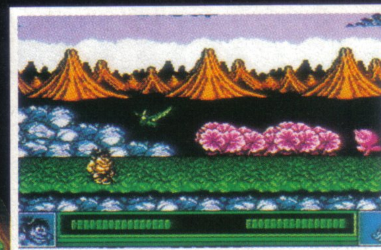
JOE & MAC™ CAVEMAN NINJA™



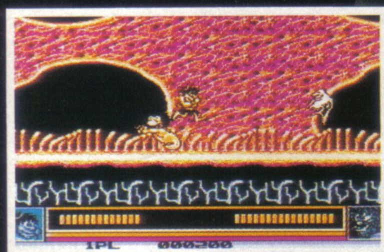


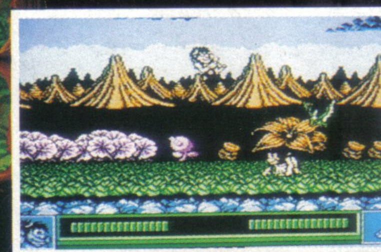
Joe et Mac
sur N.E.S,
c'est Top !

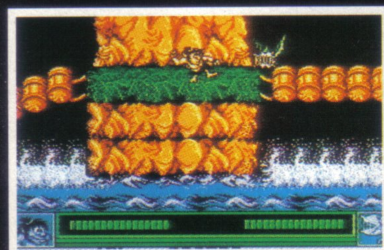


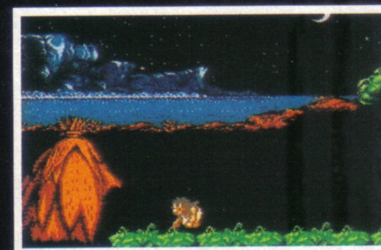












" Joe et Mac est une excellente conversion du jeu d'arcade. "
" La réalisation tire un excellent parti de la NES. "Joypad (juin)

91%

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MEILLEUR REVENDEUR

Nintendo®
Entertainment System®



Distribué par Guillemot International Software - BP 2 - 56200 La Gacilly.

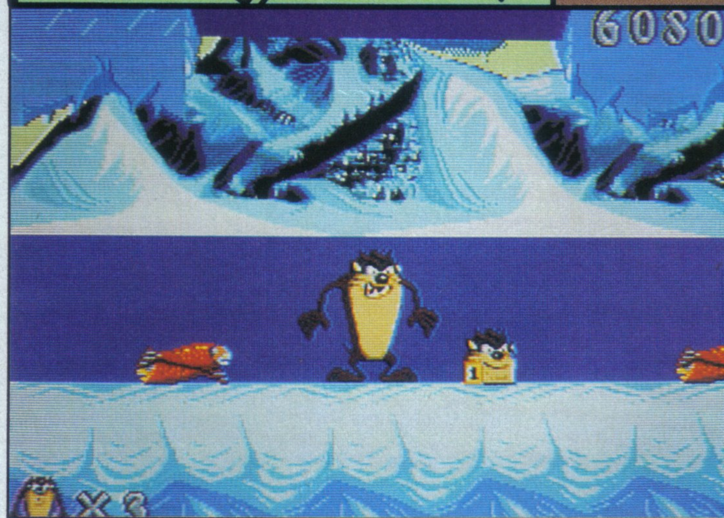
3615
LUDI
GAMES

TAZMANIA

VOUS N'AURIEZ PAS VU UN OEUF?



Vous connaissez, j'espère, le tigre de Tasmanie, ce personnage de cartoon made in Warner Bros. Ce petit personnage coléreux et aux expressions folles a été choisi par le staff Sega pour faire un peu d'ombre aux géants intouchables que sont Sonic, Mickey et Donald. C'est grand-papa tigre qui ouvre le spectacle, un soir, au coin du feu, alors que toute la famille est réunie autour de lui. Entre deux bouffées de pipe, il raconte l'histoire des ancêtres qui vivaient en Tasmanie il y a des milliers d'années. Au cas où vous seriez un peu paumé en ce qui concerne la géographie, il faut savoir que la Tasmanie est une île située dans le sud de l'Australie. Grand-papa raconte que des oiseaux géants vivaient jadis en Tasmanie (nos chercheurs de la section scientifique de Joypad ont rapporté qu'il s'agirait de Ptérodactyles, sorte d'oiseaux-reptiles se nourrissant de poissons) et y pondaient des oeuf proportionnés à leur taille, c'est-à-dire vachement big! Or, le tigre de Tasmanie se nourrit presque exclusivement d'oeufs, c'est d'ailleurs bien connu! On sent courir un frémissement d'envie dans toute la famille lors du récit de l'ancien, car si l'oeuf est la nourriture principale du tigre de Tasmanie, c'est aussi son plat préféré et il serait prêt à tout pour s'en procurer. Et là où l'histoire devient croustillante, c'est qu'il resterait une petite île rescapée des temps anciens et pullulant littéralement d'oiseaux géants. Le chef de famille décide dans la minute de foncer vers cette île, afin de s'emparer d'un de ces oeufs géants qui suffit à nourrir toute une famille pendant une année, rapport qualité prix d'enfer! Ce qu'il ne sait pas, c'est que pour arriver jusqu'à cet oeuf, il va devoir traverser 17 niveaux d'un jeu de plates-formes délirant! Comme tous les climats sont représentés dans ces niveaux, la partie n'est pas gagnée.



L'APPETIT VORACE DU TIGRE Sur la banquise, traînent de nombreux items intéressants! Il sera par exemple utile de prendre le bonus représenté par la petite tête du tigre de Tasmanie pour gagner une vie. Comment faire pour s'en emparer? C'est simple, vous approchez votre personnage de l'item et celui-ci le dévorera tout cru, comme tout le reste d'ailleurs. Il bouffe ses ennemis (quand il passe dessus) et tout ce qu'il trouve. Cela lui permettra de gagner des armes intéressantes mais aussi de tomber sur des pièges comme des bombes. Attention donc!

A: BADLANDS GEYSERS Ça commence fort avec ce désert plein de sables mouvants! Il faut sauter sur le monstre de pierre qui vous amènera de l'autre côté de la rive.

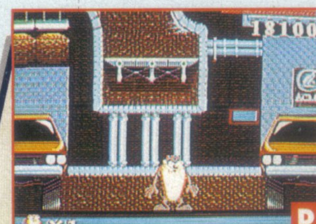




B: BADLANDS La fin du niveau? Non, il faut revenir en arrière et se servir d'un geyser qui vous fera monter sur une plate-forme impossible à atteindre autrement.



C: BADLANDS BOSS Il faut sauter sur la voiture pour écraser les occupants!



D: FACTORY Une usine de bagnoles qui risque de vous poser des problèmes lors des passages de chaînes de montages aux engrenages mortels.



H: RATS La tribue des rats attaque! Attention!, ils sont en nombre. Avouez qu'on est mort de peur devant ces pigmées aux grandes oreilles!



G: ICEWORLD Le tigre s'apprête à être transformé en glaçon (c'est vraiment ce qui lui arrive à l'écran!) dans cette mer où l'eau est gelée. Tout cela est dû aux pentes neigeuses trop glissantes.



F: CLIFF Dans ce niveau, il vous faudra sauter dans le vide pour une chute vertigineuse prétexte à un scrolling vertical (et multidirectionnel selon votre mouvement pendant la chute) hyper rapide. Attention!, il faudra tomber au bon endroit.

E: BUILDING TANKS Quelle horreur! L'usine ne produit pas seulement des voitures mais aussi des tanks. Stoppez cette ignoble entreprise!





I: RATS TREE Un niveau qui va vous faire vous élever très haut vers le ciel. Il faut grimper à l'arbre en sautant de branche en branche.

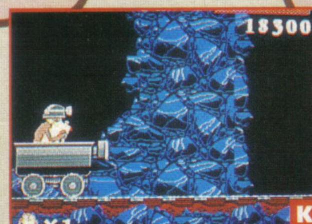
N: JUNGLE BOSS Débarrassez-vous de cette énorme plante carnivore. Vous avez rencontré de nombreuses mini-plantes pendant les niveaux précédents, mais maintenant, c'est leur reine qu'il faut détruire.



M: JUNGLE RIVER 2 Vous venez de rater un saut et allez perdre une vie dans la rivière! Une remarque en passant: constatez comme les niveaux respectent bien la progression sur la carte de l'île.



J: JUNGLE RIVER 1 Sautez sur les arbres qui flottent et vous ferez un merveilleux voyage. Il est aussi possible de se reposer sur des petits rochers.



K: MINE CART RACE Dans ce niveau souterrain, vous foncez dans un scrolling horizontal qui décoiffe, le long de la ligne de chemin de fer. Il faudra surélever votre wagonnet lors de passages d'obstacles afin d'éviter l'accident. Méfiez-vous, ça va très vite!





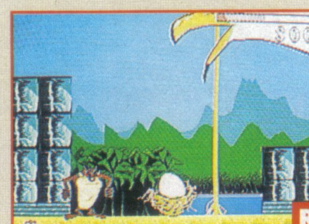
L: MINE SHAFT MAZE Vous voici dans un labyrinthe de galeries de cette mine désaffectée. C'est votre sens de l'orientation légendaire qui va vous sauver la mise. Du moins je l'espère!



P: RUINS 2 Un niveau qui est constitué de plates-formes en labyrinthe. Vous ferez souvent des allers et retours tant les impasses sont nombreuses.

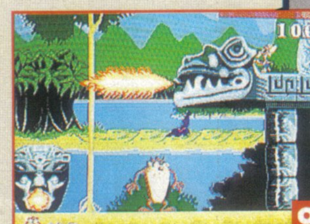


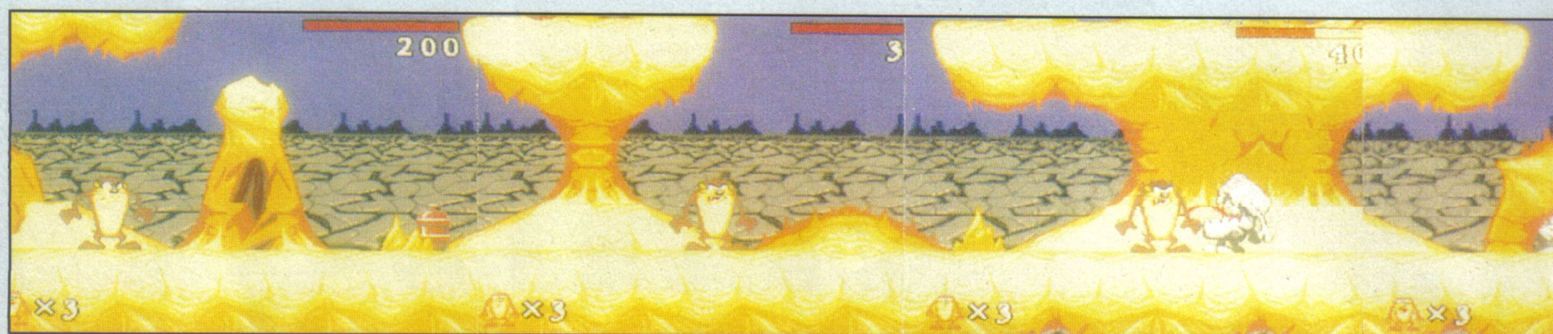
Q: RUINS BOSS Le dernier boss vous attend, caché au fin fond des ruines.

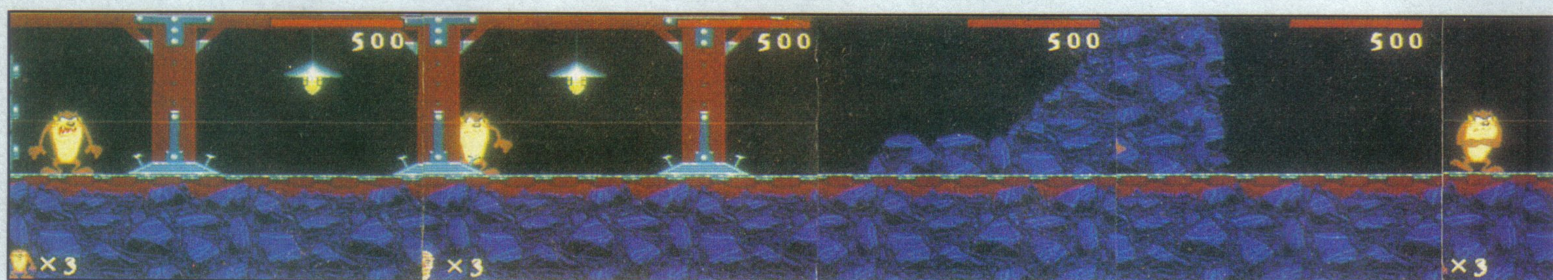


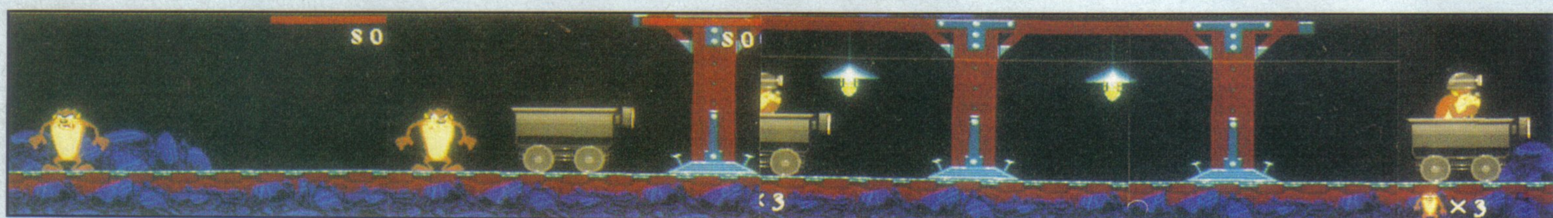
R: FINAL Voici enfin le moment tant attendu! L'oeuf de toutes vos convoitises est là, sous vos yeux ébahis! Il va falloir se débarrasser de la mouette géante qui donne des coups d'ailes. L'effet est saisissant: une aile énorme qui prend la moitié de l'écran balaye alors celui-ci!

O: RUINS 1 Un peu de tourisme à présent avec des ruines incas! Evitez les flammes qui jaillissent de la bouche de certaines statues, sans prévenir!

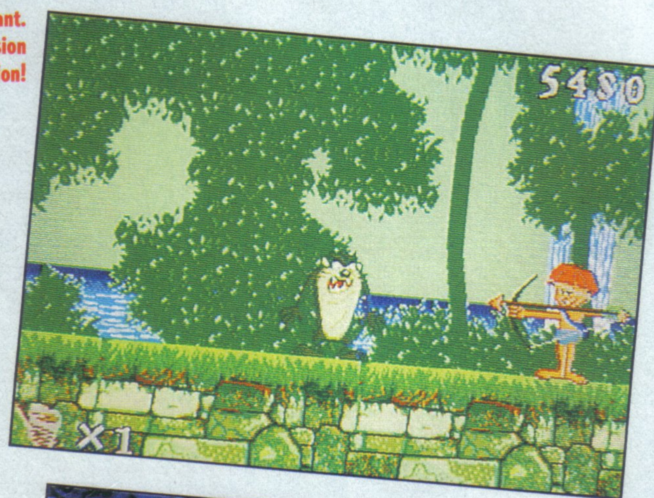




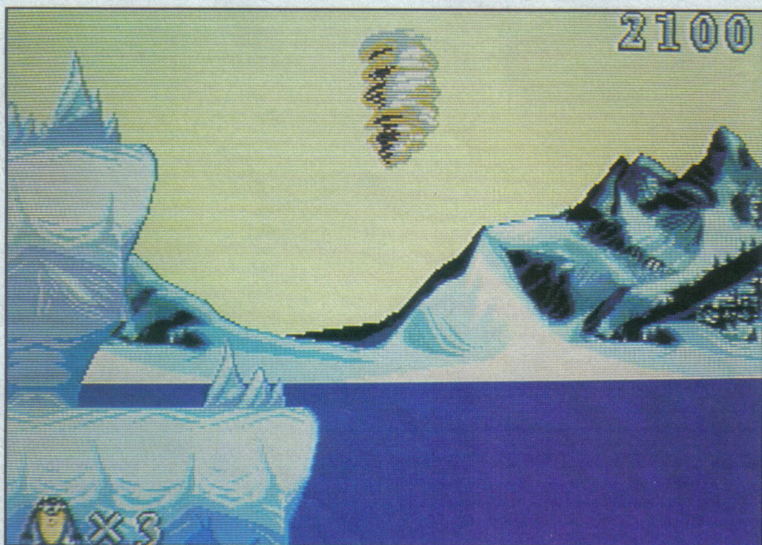




Une situation périlleuse pour votre personnage qui n'a pas l'air de s'en alarmer pour autant. C'est que le tigre de Tasmanie est connu pour sa philosophie! Regardez simplement l'expression de son visage sur le cliché et vous comprendrez que celui-ci adore cette situation!



LES ARMES DU TIGRE La première accessible (j'entends utilisable dès les premiers écrans du jeu) est le tourbillon de la mort! Il permet de tuer un ennemi touché par celui-ci. Attention, il ne dure que deux secondes. Des piments sont disposés au début des niveaux, ils permettent au tigre, lorsqu'il les a ingérés, de cracher du feu à tout moment (c'est illimité) et ainsi de brûler vif tout ennemi. Dernier moyen de se débarrasser de quelqu'un: le lancer d'objets! Le tigre peut s'emparer d'objets (des caisses par exemple) pour les lancer sur un ennemi ou s'en servir pour grimper quelque part.

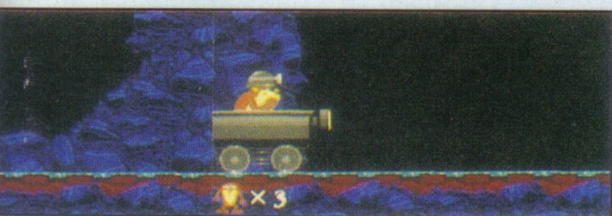




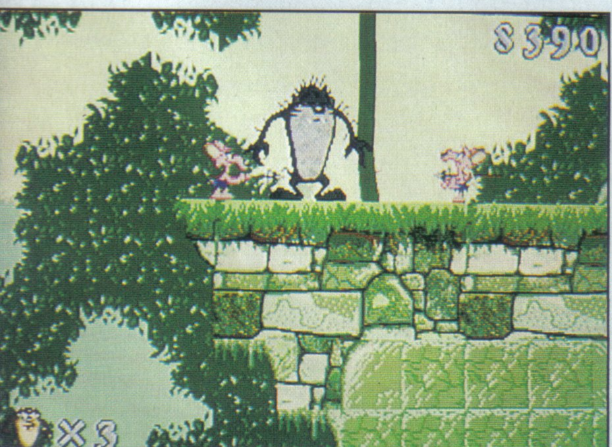
Le niveau de la mine souterraine dans lequel le personnage est amené à exécuter plusieurs actions le fait progresser plus en avant.







Les rats sont les principaux ennemis. Ils interviennent en bandes et ça grouille alors de partout. Ils piquent avec leur lance et utilisent de petits arcs. Ici, le tigre a eu un léger problème après avoir ingurgité une bombe! L'effet est saisissant d'ailleurs car il se retrouve grillé sur place comme une saucisse!





Annoncé comme un très grand titre sur Megadrive, Taz-Mania ne m'a que très partiellement convaincu. Pour sûr, les graphismes et surtout l'animation sont super léchés. A ce niveau, on en a vraiment pour ses thunes. C'est beau, et bordel de Zeus, c'est surtout rudement souple. L'espèce de gros ours que l'on dirige se déplace à la perfection, et une fois de plus, on a l'impression d'être en face d'un véritable dessin animé de la Warner. Ahh, ouais ça c'est cool. Une fois cette période d'enthousiasme poussé à l'extrême terminée, on retombe un petit peu sur terre pour finalement se rendre compte que le jeu en lui-même n'est que le n-ième de la série (Mickey, Sonic, etc...). Plus superficiel que profond, Taz-Mania vous fera tout de même passer quelques heures de réel plaisir. Mais attention, ne croyez pas y jouer pendant des semaines, vous seriez déçu. **J'm DESTROY**



C'est l'euphorie générale à la vue de ce jeu graphiquement sublime.

L'aspect technique attire tout d'abord l'attention. Le choix des couleurs est fantastique (il est vrai qu'un programmeur doit choisir sur Megadrive entre les couleurs, l'animation, le nombre de sprites, etc...) et les dessins sont fins, autant pour les décors que pour les personnages. Le héros possède une animation digne d'un cartoon tant le nombre de ses mouvements et de ses expressions est important, le tout dans une fluidité assez désarmante. Toute l'animation d'ailleurs est du même acabit avec des scrollings différentiels dans tous les sens et hyper rapides. Bref, un total succès technique. Qu'en est-il du challenge proposé? On retrouve, en fait, dans ce jeu, le charme des derniers Quackshot et Mickey sur Megadrive. Les niveaux sont nombreux, vastes et très variés. Certains passages sont très délicats (bonne durée de vie donc). La maniabilité du personnage est bonne et la précision de ses déplacements terriblement stressante lors des sauts sur plates-formes; ne loupez pas ceux-ci! Voilà, tout est dit: Tazmania est un petit chef-d'oeuvre d'humour et de beauté sur Megadrive. L'ignorer serait une erreur! **OLIVIER**

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 17
SON : 17

85%

CHASSE AUX RATS CHEZ LES SIMPSON!

KRUSTY'S FUN HOUSE



Krusty est un clown particulièrement cool, comme tous les clowns. C'est pour cette raison qu'il a décidé, dans un élan de générosité incontrôlée (syndrome ayant frappé les pilotes de bombardiers à Dresde durant la seconde guerre mondiale), de filer un coup de main à ces braves Simpson que les rats ont envahis. Il s'agit d'une espèce de rats particulièrement vicieuse, les rats "T", comme Terminators, qui pensaient trouver refuge chez leurs confrères ratés. Mais Krusty est là! Ce qui est rare, il y en a peu des clowns las! Généralement les clowns sont gais, ce qui ne veut bien sûr pas dire qu'ils soient tous homosexuels! Ne combat pas le mâle par le mâle qui veut, c'est le privilège de l'homéopathie! Mais je reviens à mon sujet : la maison des Simpson croulant sous l'invasion des rats. Grâce à son génie, Krusty devra conduire des rats jusque dans les bras d'un Helmer ou d'un Bart, qui les extermineront. Plus bêtes que des lemmings, les rats avanceront toujours droit devant eux, sans réfléchir... A Krusty de jouer et de changer leur chemin! Activez vos neurones et expliquez à vos parents que si sur votre bulletin il est inscrit "fait le clown", c'est un compliment sur votre grande intelligence et pas autre chose.



AVANT
Voici la souris prête à être exécutée selon un rituel Simpson fort évolué.



APRES
Ca-y-est, c'est fait, c'est propre, et ça marche aussi avec les professeurs d'allemand. Que demander de plus?



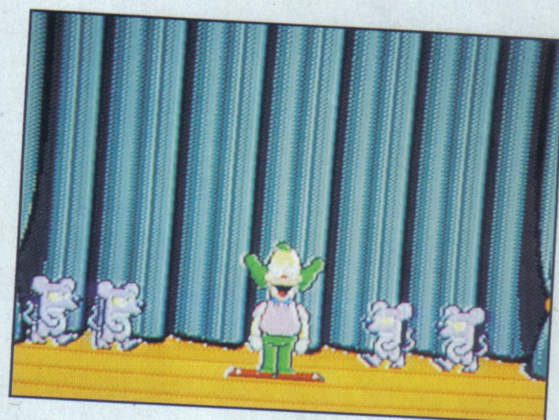


Il ne s'agit là que de la première salle du tout premier niveau. On ne peut plus simple n'est-ce pas? Dites-vous bien que dès le second niveau (après le waou mama) les choses se compliqueront pour devenir, au fil du jeu, de pire en pire. Les derniers niveaux sont un cauchemar!

Le voici, plus beau que nature, le héros de toute cette affaire! Une coiffure sexy, sans provoquer, un souris enjôleur, sans être vulgaire et une tenue classique pour tout bon play boy. Il n'a pas dû comprendre de quelle souris il s'agissait?

Piège parmi tant d'autres, les gouttes d'eau tombant du plafond pourront vous étourdir et même vous faire mourir. Il suffit d'être atteint une demi-douzaine de fois pour reprendre le niveau à zéro. Autre moyen pour perdre, sortir du niveau en donnant sa langue au chat (il aime jouer avec, ça se coupe facilement avec les griffes).

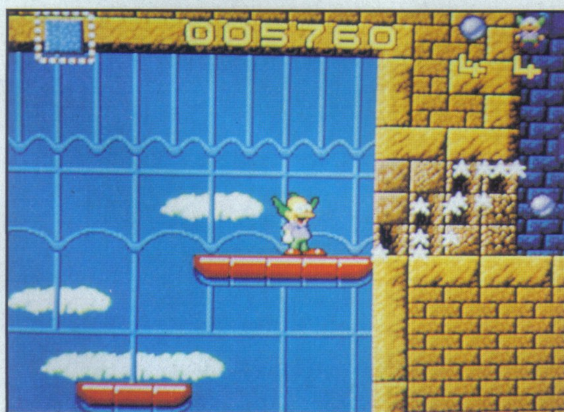






A certains niveaux, il faudra savoir jouer avec les tuyauteries du lieu. Si ici, cela est facile, sachez que plus loin, des salles contiennent des dizaines de tuyaux reliés dans tous les sens, un peu partout!

Grâce à des billes d'acier ramassées dans divers endroits, faites exploser les murs friables! Les billes sont en nombre limité, alors usez-en avec parcimonie.





Krusty, c'est le meilleur pote de notre copain Bart (le Simpson fou) et depuis qu'il est sur Megadrive, c'est dingue le nombre de personnes qui sont devenues complètement stcharbées de la tête. Faut dire que Krusty est un jeu diablement bien sympathique.
Les graphismes sont pimpants et les divers personnages que l'on rencontre se déplacent avec vitesse et enthousiasme. Ahh, qu'il est agréable d'arpenter les niveaux de ce jeu. Ahhh, qu'il est agréable de faire sauter, de faire tirer ce clown rigolo. Bourré de petites options et de passages secrets, Krusty's Fun House est un jeu comme chacun d'entre nous saura l'apprécier.

J'm DESTROY



Sans être totalement novateur, Krusty Fun House ne s'en tire pourtant pas si mal. Il y a un peu de Lemmings la-dessous, mais à grande échelle, ce qui change considérablement les choses. Les graphismes, hyper colorés et dotés d'une bonne dose d'humour, rendent un jeu qui aurait pu n'être que quelconque, hyper sympa. Si les premiers niveaux sont déconcertants de facilité, la suite se complique sensiblement, aussi bien au niveau réflexion qu'action. L'animation, quant à elle, n'a rien à se reprocher, idem pour la bande sonore qui s'offre même le luxe d'afficher un ou deux effets assez drôles, comme le rire de Krusty. En conclusion, Krusty Fun House sort suffisamment des sentiers battus pour être digne d'intérêt. Il faut l'avouer, trouver quelque chose d'original, même un minimum, en ce moment, c'est trouver la perle rare!

T.S.R.

EDITEUR : **SEGA**
MACHINE : **MEGADRIVE US**
GENRE : **ACTION REFLEXION**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **PASSWORD**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 14
SON : 14

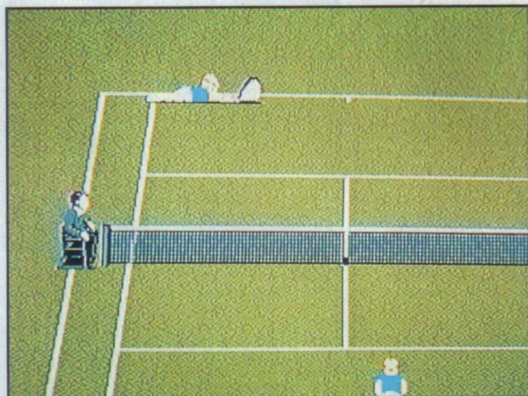
81 %

GRAND SLAM

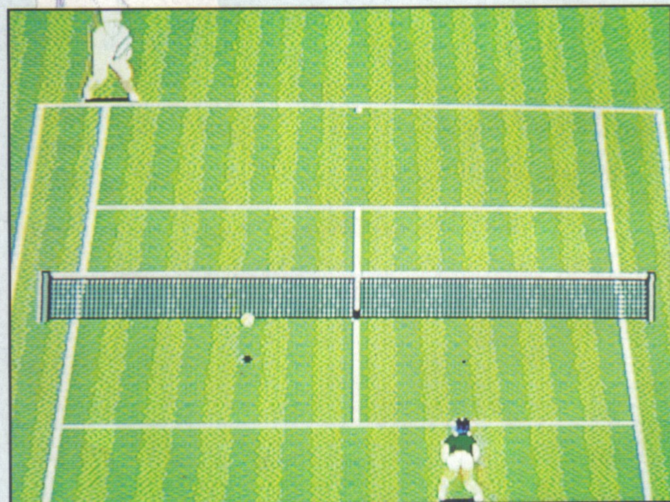
UN TENNIS SUR MEGADRIVE, UN!

Tout le monde y joue, tout le monde en parle, on ne voit que ça à la télévision, alors pourquoi pas vous? Mettez-vous au tennis! Double, simple, mixte, match simple, tournois ou encore entraînement... à vous de choisir. L'univers du tennis s'ouvre à vous sur Megadrive et ce n'est que le début d'une longue série! Pas de noms ou de visages célèbres, mais vous pourrez créer votre propre joueur! Vous aurez donc la possibilité de mettre votre nom en toutes lettres, un alphabet européen étant prévu à cet effet. Au milieu de tous ces caractères en tong, ça va faire du bien! Ne cherchez pas pour la photo, vous ne pourrez pas mettre la vôtre! Mais, un point original, vous pourrez choisir votre couleur de peau! Enfin un united colors of tennis!

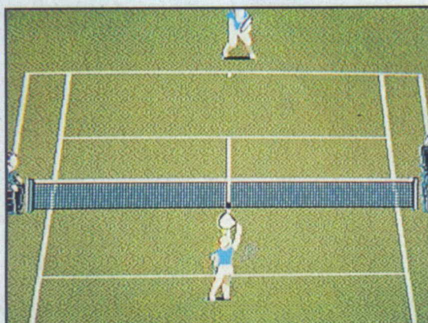
Grand Slam vous permettra de vous entraîner sur des coups spécifiques. Décidez de l'endroit où le professeur lancera les balles et de quelles genres de balles il s'agira (haute, basse...) et c'est parti! L'inconvénient, c'est que le tableau d'options pour l'entraînement est, en partie, en japonais. Pourtant, on s'y retrouve après un certain temps d'adaptation.

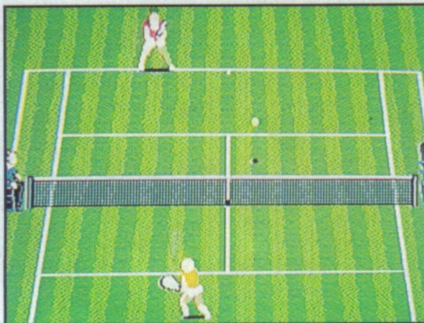


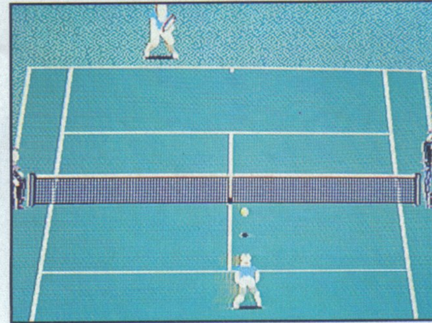
En un ou bien trois sets, les matches se dérouleront sous l'oeil vigilant de l'arbitre qui annoncera les scores mais aussi les fautes.



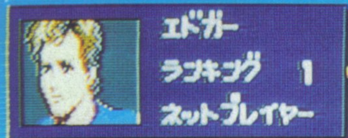
On retrouve bien évidemment les trois types de terrains habituels pour les jeux de tennis. Ce n'est pas parce que c'est le premier jeu de tennis sur Megadrive, qu'il doit échapper à la règle!

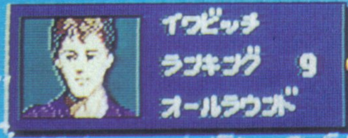


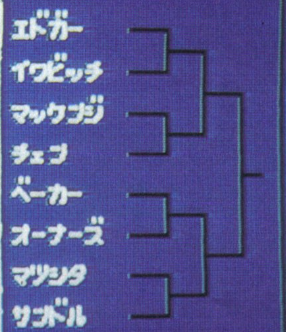




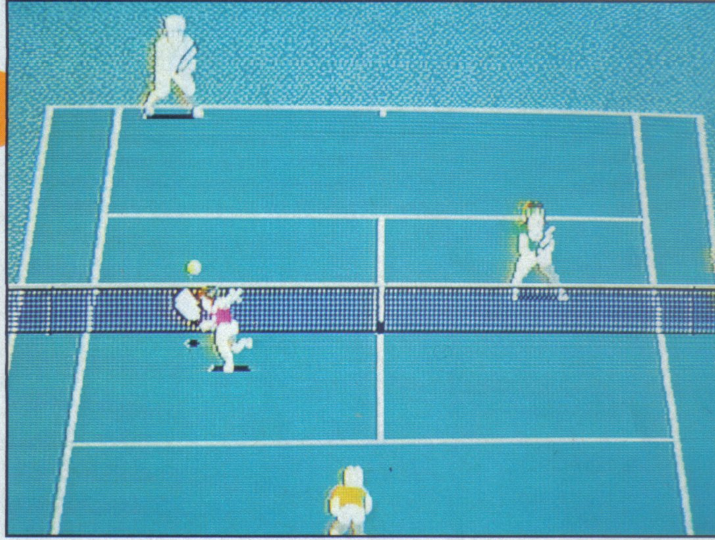
AUSTRALIAN OPEN







Participez aux divers open de la planète. Peu de tours, mais beaucoup d'action, surtout si vous devez tomber contre les meilleurs mondiaux dès le début!



Seul ou bien à deux, vous pourrez participer à des matches en double. Deux fois moins de travail, pour deux fois plus de plaisir.

Choisissez jusqu'à la chemise de votre joueur! On ne pouvait pas composer son joueur avec plus de détail! Même si celui-ci manque cruellement côté technique où toutes les indications sont en japonais, ce qui, une fois encore, ne facilite pas les choses.



Enfin un tennis sur la Megadrive! On se demande ce que les éditeurs attendaient! Alors, diagnostic? Ce n'est pas très concluant... Tout d'abord, on ne peut vraiment pas dire que les graphismes fassent honneur à la Megadrive! Le jeu aurait pu être graphiquement plus soigné. Ensuite, la maniabilité laisse parfois à désirer, et les mouvements des joueurs ne sont pas ce qu'il y a de plus souples. Heureusement, ce n'est gênant qu'au début et l'on s'y fait vite. Pour ce qui est des sons, hormis les voix digitalisées étonnamment compréhensibles, le reste est d'une telle médiocrité que c'en est affligeant. Je ne dis cependant pas que Grand Slam soit un navet de première, pas du tout, mais si l'excellence était invitée, elle a dû oublier de venir ce jour là. Un conseil, si vous attendez un tennis pour votre Megadrive affamée, attendez un peu, il y encore trois ou quatre tennis à sortir pour les prochaines semaines.

T.S.R.



Il en a fallu un temps pour qu'une simulation de Tennis voie enfin le jour sur Megadrive! Et pour un premier essai, mon avis sera partagé. Il faut être franc, et devant des titres comme Super Tennis sur Super Famicom ou Final Match Tennis sur PC Engine, Grand Slam s'en tire avec les honneurs de la guerre, malgré quelques défauts qu'il faut reconnaître assez galères. Bien souvent lors des échanges, on est dépassé par la vitesse de la balle; même lorsqu'on se replace convenablement, le joueur se déplace trop lentement: premier défaut. Second défaut, lorsqu'on donne de l'angle à la balle, celle-ci a une fâcheuse tendance à vouloir sortir des limites, ce qui est assez énervant. Toutefois, une fois que l'on a appris à maîtriser la bête, nos affaires s'améliorent et les points deviennent de plus en plus serrés et de plus en plus beaux. Coups droits, revers, smashes, amorties, liftés, slicés, les effets s'enchaînent aux effets et le plaisir s'intensifie. Une simulation qui aurait pu être meilleure, mais qui reste très sympathique.

J'm DESTROY

EDITEUR: **SACOM**
MACHINE: **MEGADRIVE JAPONAISE**
GENRE: **TENNIS**
DIFFICULTE: **FACILE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1 OU 2**
CONTINUE: **PASSWORDS**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **SELON ADVERSAIRE**
TEXTE ET NOTICE: **JAPONAIS**

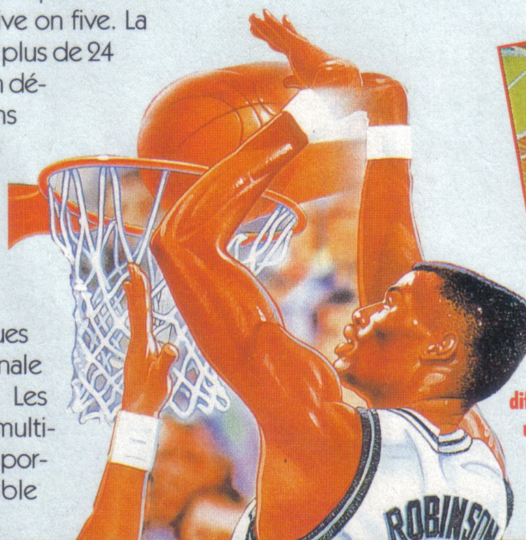
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 11
SON: 13
MANIABILITE: 14

62%

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

ROBINSON MARQUE POUR SEGA

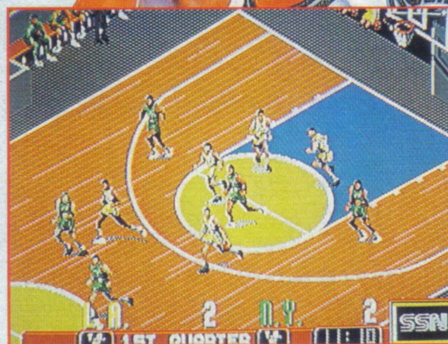
Dans cette nouvelle simulation de basket sur Megadrive, vous allez pouvoir jouer des matchs à trois contre trois, quatre contre quatre et enfin cinq contre cinq, le fameux five on five. La compétition s'annonce explosive avec plus de 24 mouvements possibles, en attaque et en défense. Eh oui!, il y a deux modes, biens différents, de contrôle des joueurs selon qu'ils soient en défense ou en attaque. Cela se traduit à l'écran par le changement instantané (quand un joueur traverse la ligne de milieu de terrain) de la vue du terrain: on passe d'un côté à l'autre à chaque fois. Ces deux vues sont toujours représentées en diagonale avec une 3D isométrique du terrain. Les joueurs sont en 3D et le scrolling est multidirectionnel, selon les mouvements du porteur du ballon. En attaque, il est possible de lancer, de dribbler, de passer, de shooter et enfin d'appeler une passe. En défense, il est possible d'exécuter des courses, des prises, des blocages et des changements de joueurs. L'écran des options propose de nombreuses possibilités. On peut choisir entre le mode exhibition et le mode tournoi. Quatre équipes de cinq joueurs étant proposées, il est possible de choisir parmi ces équipes pour un match simple d'exhibition ou un tournoi qui fera s'affronter les quatre équipes avec des demi-finales et une finale. Chacun des 20 joueurs proposés possède ses propres caractéristiques ainsi que ses statistiques. Il est possible de jouer seul contre la machine, ou à deux joueurs l'un contre l'autre. On peut choisir un mode RP (Role Playing, c'est à dire jeu de rôle) qui vous permettra de contrôler toujours le même joueur, ou un mode normal dans lequel vous de contrôlerez tous les joueurs tour à tour, lorsqu'ils sont porteurs du ballon. La durée d'un quart temps, ainsi que le niveau de difficulté, sont paramétrables. Enfin, vous pourrez jouer un match à trois, quatre ou cinq joueurs dans l'équipe.



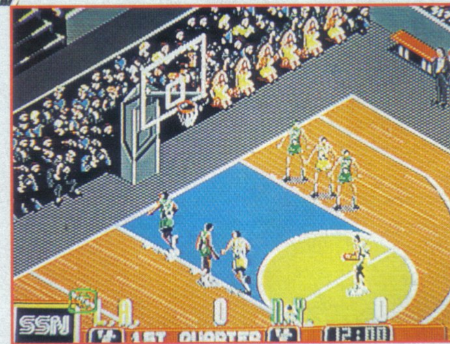
DES VUES DIAGONALES DE DEUX SORTES



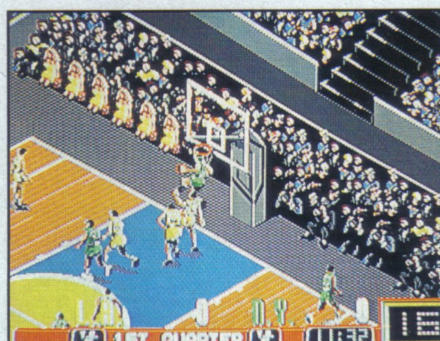
Voici une des rares fois où vous voyez une action en plein milieu du terrain. En effet, il existe deux vues différentes du terrain qui passent de l'une à l'autre en une fraction de secondes dès qu'un porteur du ballon traverse la ligne de milieu de terrain. Dans les deux cas, les vues représentent un terrain en diagonale.



Voici la zone de défense des blancs, représentant aussi le terrain en diagonale, mais avec cette fois le panier placé en haut. La vue change instantanément lorsqu'il le faut.



Les blancs sont dans leur zone d'attaque, la portion du terrain représentée est en diagonale, avec le panier en haut.



Les smashs sont les moyens les plus sûrs de réussir un panier. Ils demandent une grande dextérité. Il faut également, pour pouvoir se permettre de tenter un panier, avoir réussi une percée dans la défense adverse.

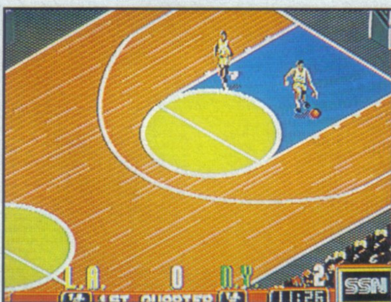


La meilleure tactique est de se démarquer dans un coin pour se défaire des défenseurs qui collent comme des mouches.



C'est la folie sur Megadrive en ce qui concerne le basket! Sega avait commencé avec son superbe Super Real Basket, qui commence à dater. Electronic Arts avait répondu présent avec un Lakers Vs Celtics non moins dément, suivi dernièrement de Jordan Vs Bird qui ne proposait que des épreuves d'exhibition en One on One. Et si je vous dis qu'Electronic Arts ne compte pas s'arrêter en si bon chemin, avec un Lakers Vs Bulls qui sera encore meilleur que son prédécesseur et un Team USA Basket en vrai 3D. Ou encore qu'Acclaim nous annonce Arch Rivals et NBA All Stars Challenge qui promettent, surtout le deuxième titre. Que me répondrez-vous? Tant mieux? Eh bien, vous aurez raison. Plus il y en a et mieux c'est, on peut choisir! En ce qui concerne ce Robinson's Superme Court de chez Sega, je suis à demi satisfait: il y a du bon mais aussi du mauvais. La vue du jeu en diagonale est une originalité qui dépayse et qui convient tout à fait pour ce sport. Les bruitages de crissements des baskets des joueurs sur les lattes du terrain est tout à fait surprenant de réalisme, mais les musiques sont assez banales. Les déplacements des joueurs en 3D isométrique sont fabuleux, eux-aussi, de réalisme: on s'y croirait! L'animation est quelque peu saccadée et les couleurs choisies sont ignoblement môches! La maniabilité est bonne et les mouvements possibles sont très nombreux, la jouabilité est donc positive. Il reste toujours cette imprécision des tirs au panier. A vous de juger en jouant à ce jeu hyper complet en options. J'attends encore mieux d'un Five On Five.

OLIVIER



La relance, après un point marqué par l'adversaire. Les deux joueurs partent à l'assaut du panier ennemi! Pour l'instant, on les laisse relativement tranquilles, mais pas pour longtemps !

Même si les couleurs ne sont pas sensationnelles, les sprites des joueurs sont exceptionnels de finesse et de réalisme. Le bruit de leurs chaussures sur le parquet rajoute encore plus de sensations. On s'y croirait vraiment !





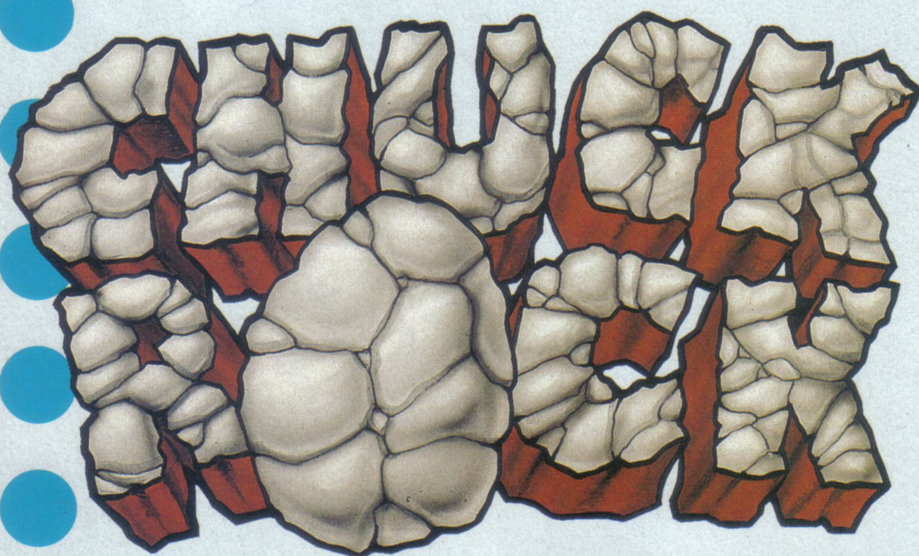
Le première chose qui peut surprendre dans David Robinson's Supreme Court, c'est le scrolling (en oblique) et la vision du terrain. En effet, cette perspective est, au premier abord, assez étonnante. Très vite cependant, on se rend compte de la bonne idée des programmeurs. C'est clair, c'est net, c'est précis. Tout le jeu, en fait, est excellent. Les joueurs se déplacent vite et bougent avec souplesse et efficacité. A proximité du panier, les joueurs peuvent ainsi smasher de plusieurs manières, toutes aussi spectaculaires les unes que les autres. En passant la balle, en dribblant, en longeant la ligne de touche, on arrive à se débarrasser des adversaires un peu trop collants, le marquage est en effet assez strict. Graphiquement tout à fait correct, David Robinson's Supreme Court est une simulation rapide et très distrayante sur Megadrive. Si vous aimez le basket, vous adorerez Supreme Court.

J'm DESTROY

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4 EQUIPES, 20 JOUEURS**

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
SON : 16
MANIABILITE : 17

87%

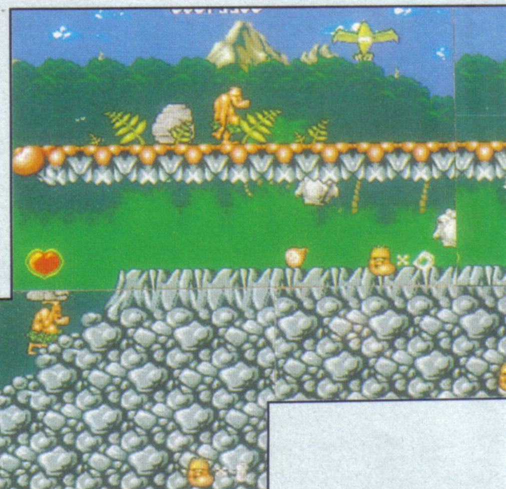


UNGA BUNGA ! MOI PAS TARZAN, TOI JANE ?



Ne me contredites pas, c'est prouvé scientifiquement: l'homme de Néanderthal est bien notre ancêtre le plus lointain (juste après le singe!). Même s'il s'agit d'un être hideux et moche comme un poux, il s'agit de notre ancêtre, donc respectez le! Et il en est un qu'il vous sera difficile d'apprécier pour son physique, c'est l'ami Chuck, le roi de l'âge de pierre, le Léon Zitrone de l'ère primaire, le Beetlejuice de la préhistoire! Il est gros et crad' l'ami Chuck Rock, mais terriblement attachant aussi! Son air idiot et sa tronche de grincheux qu'il affiche au début du jeu ne sont pas une habitude chez lui. C'est en effet un bon vivant qui festoie souvent avec ses amis et qui adore les femmes, en particulier Ophélia la douce, sa compagne. Le problème vient justement de cette dernière (les problèmes viennent toujours des femmes!) qui semble attirer un autre homme des cavernes voisin de Chuck: Garry Glitter. Le bonheur des deux étourneaux attise la jalousie de Gary Glitter qui ne supporte pas de rester seul dans sa grotte à grignoter des plats surgelés! Car je ne vous l'avais pas dit: Ophélia prépare les raviolis de dinosaure comme personne! Le terrible Gary Glitter est tellement tombé amoureux d'Ophélia qu'il décide de l'enlever au nez et la barbe de Chuck. Voilà pourquoi notre homme des cavernes est triste et de mauvaise humeur au début du jeu. Mais il ne tient qu'à vous de le guider à travers des mondes préhistoriques hostiles. C'est ainsi que Chuck traversera une forêt marécageuse, une grotte terrifiante, un monde des glaces, un océan et enfin la tanière d'un dinosaure. Dans cet univers peuplé de monstres,

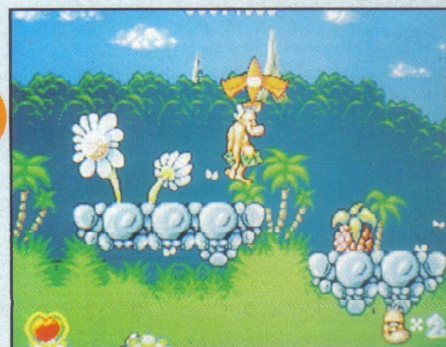






Quelques exemples de plats favoris de Chuck: jambon, cuisse de poulet et tête de porc! De nombreux aliments sympas sont disposés tout au long du chemin. Ne vous privez pas de ce plaisir gastronomique!





Un passage qui ne dépend pas de votre dextérité mais de celle d'un ptérodactyle, cet oiseau préhistorique mi-oiseau, mi-reptile avec de grandes ailes de chauve-souris et un bec muni d'une multitude de petites dents! D'habitude, ce genre de monstre attaque Chuck; mais ici, il le transporte dans les airs d'une plate-forme à l'autre, pratique!



Chuck peut récupérer des morceaux de rochers et les porter à bout de bras. Quand il s'agit d'un gros rocher, il peut s'en servir pour écraser un ennemi en lui jetant dessus. Il peut aussi s'en servir pour grimper dessus afin d'atteindre une plate-forme placée initialement trop haut.



Attention!, chutes de pierres! Heureusement que Chuck s'est muni de ce bouclier de fortune. D'un geste plein de grâce, il s'est emparé en bas de la colline de pierres de ce petit morceau de rocher plat. C'est sa force surhumaine qui lui permet de soulever un poids aussi énorme pour se protéger.



Il y a des oeufs partout dans ce jeu! De toutes les tailles et de toutes les couleurs! Ils contiennent toutes sortes de petits animaux dont il faudra, à chaque fois, se débarrasser. Evitez de trop traîner auprès de ces oeufs. Chuck a horreur des omelettes!

Des yeux mystérieux qui luisent dans la forêt profonde sont de très mauvaise augure pour Chuck. Pour l'instant, il s'agit de se débarrasser de cet énorme et absurde animal préhistorique complètement inconnu des scientifiques spécialisés dans cette époque. Il est tout simplement issu de l'imagination fertile des concepteurs du jeu. Chuck Rock est plein de ces monstres bizarres.





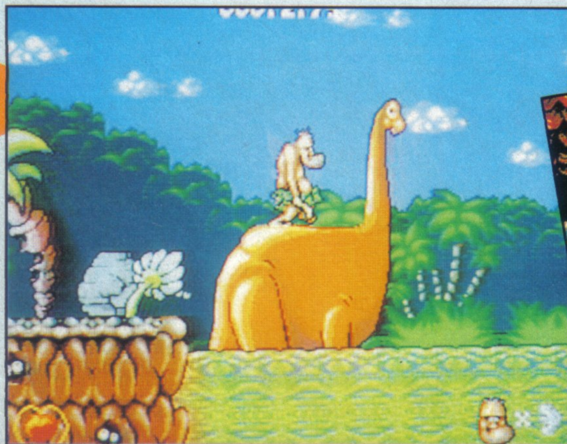


Dans le même style que le ptérodactyle-hélicoptère de transport rencontré un peu auparavant, voici le crocodile-balançoire! Allez chercher un rocher, placez vous sur le bout de la queue du crocodile et jetez le rocher sur la gueule du crocodile. L'effet sera radical: vous serez projeté dans les airs et pourrez atteindre la plate-forme supérieure.

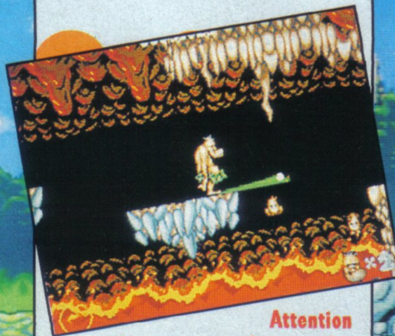




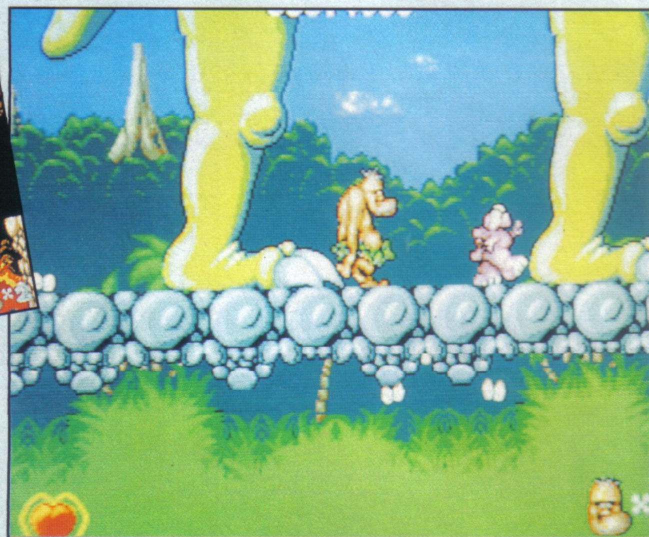




Encore un passage dangereux inévitable! Toujours à base d'animal préhistorique (un paisible diplodocus qui n'avait rien demandé!), voici le passage du marécage vert. Il suffit pour Chuck de venir se placer sur le dinosaure et celui-ci se mettra à avancer jusqu'à l'autre rive. Il vaut mieux se tenir à carreau pendant la traversée, sous peine de passer par dessus bord; un diplodocus, c'est hyper chatouilleux!



Attention à ne pas marcher sur des trucs verts qui rampent sur le sol! Ça peut les énerver et les faire se retourner contre vous! Après avoir traversé la forêt de tous les dangers, voilà notre ami Chuck plongé dans la pénombre de la grotte de la peur. Placée au coeur d'un volcan, cette grotte aux mille galeries est plongée dans un bain de lave en fusion. Attention donc à ne pas rater une plate-forme et à tomber ainsi dedans.

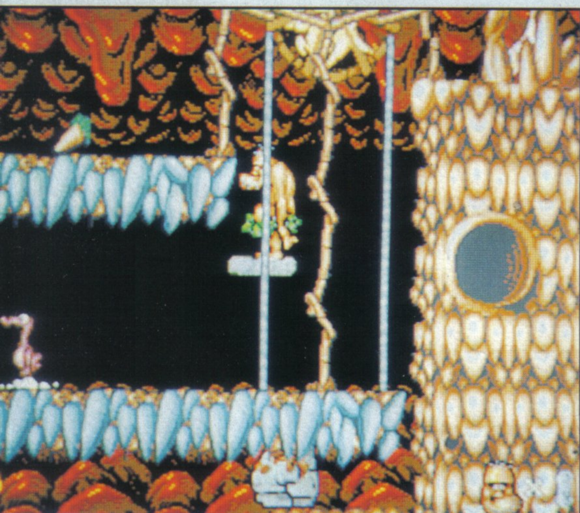


Alors que Chuck est en fuite, poursuivi par un monstre rampant, le voilà face à un animal rose, aussi dangereux que rapide; il va falloir penser à sortir son gros ventre! Mais quand vous jetez un coup d'oeil à ce qui se trouve au-dessus de Chuck, vous comprenez que le monde préhistorique n'est pas de tout repos, on fait dans le big!



Les graphismes de ce jeu sont dignes des meilleures productions sur Megadrive, autant en ce qui concerne le choix des couleurs que la finesse des décors et des sprites. Un esprit délibérément cartoon a été choisi pour ce jeu d'action humoristique.

A la gauche de Chuck, la sortie du tunnel encore lointaine! A sa droite, un espèce de monstre bizarroïde aux grandes paluches extensibles et gluantes qui ne va pas tarder à se prendre un rocher sur le coin de la figure! C'est qu'il ne faut pas énerver un Chuck Rock déjà énervé!





Pour être naze et débile, notre bon vieil homme préhistorique est vraiment naze et débile. Pourtant, pour parvenir au terme de l'aventure qui lui est confiée, il devra élever son esprit d'un tout petit poil, ce qui, pour vous, ne devrait pas poser trop de problèmes. Chuck Rock est le jeu de plates-formes par excellence. Le scrolling multi-directionnel est superbe, l'action rondement menée et les graphismes très rigolos. En fait, ouais c'est ça, le principal atout de Chuck Rock c'est d'être un jeu amusant et distrayant. En affrontant toutes les bestioles sauvages qui se dresseront sur votre passage, en soulevant des pierres, en les déplaçant, en sautant sur des plates-formes mobiles, vous vous éclaterez comme des petits fous avec les folles aventures de Chuck Rock.

J'm DESTROY



Génialissime ce Chuck Rock issu de l'univers micro! Géniale conversion sur Megadrive à tous points de vue! La vie est belle quand on joue à un tel jeu, je peux vous le dire! Les graphismes sont fins, colorés et rigolos dans le plus pur style cartoon. Les lieux visités sont variés et les écrans très nombreux (plus de 500!), ce qui donne un espace de jeu assez grand pour vous occuper pendant de longues heures. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement, tant pour les mouvements des sprites que pour le scrolling différentiel du décor de fond et le scrolling multidirectionnel du décor de premier plan, qui défile à une vitesse impressionnante lors des sauts. La maniabilité peut gêner quelque fois, avec des actions à mener au pixel près et des combats à gérer avec habitude (surtout lorsque vous utilisez le ventre de Chuck). Le challenge est savamment dosé avec des passages faciles, mais d'autres plus stressants. Bref, un succès total pour la Megadrive qui ne se trouve pas, comme certains l'annoncent haut et fort, enterrée par la Super Nintendo; comparez la jouabilité et l'intérêt de Chuck Rock avec ceux de Joe et Mac par exemple, hein!

OLIVIER

EDITEUR: **VIRGIN**
GENRE: **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE: **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1**
CONTINUS: **1**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **1**

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 17
MANIABILITE: 16



92%

LE TEMPLE DE L'ECHANGE ET DE L'OCCASION



LE PLUS GRAND STOCK
DE FRANCE
A L'ECHANGE
+ DE 1000 JEUX

ECHANGE A PARTIR DE
30F

TOUT LE MONDE PEUT PROFITER DE NOS SERVICES! PAS BESOIN DE CARTE!

Echangez 2 Cartouches contre 1

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

Vous habitez en province !
Pas de problème ! appelez le
16 1 42 94 97 14
et réservez votre jeu, même pour les échanges, votre nouveau jeu arrivera chez vous 48H après réception de votre ancien jeu.

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

VPC SUPER !
Déduisez de votre achat par correspondance le montant du jeu d'occasion que vous nous renvoyez !

NOUVEAU! Echange de
LASER DISQUE VIDEO
à partir de 100F contactez Simon

ULTIMA *games*

21, rue de Turin
75008 Paris

téléphone
16 (1) 42.94.97.14

MEGADRIVE

TITRES(US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
AFTERBURNNER II	330	180	130
ALEC KID	250	150	100
ALESTE	390	180	130
ALIEN STORM	390	180	130
ALISIA DRAGON	350	290	200
ARCUS OF ODISSEY	400	180	130
BATMAN	370	180	130
BONANZA BROTHERS	350	150	100
BUCK ROGERS	450	150	100
BULL'S VS CELTICS	400	180	130
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	240	170
CALIFORNIA GAMES	350	180	130
CALIBER	350	150	100
CARMEN SANDIEGO	420	240	170
CENTURION	380	180	130
CHUCK ROCK	400	290	200
DAVID ROBINSON BASKET	390	240	170
DECAP ATTACK	340	180	130
DESERT STRIKE	390	290	200
DEVILISH	390	240	170
DICK TRACY	390	180	130
DOUBLE DRAGON	340	180	130
EL VIENTO	390	180	130
E SWAT	320	150	100
F 22	390	240	170
FANTASIA	350	240	170
FERRARY GP	350	240	170
FEARY TALE	350	150	100
FIGHTING MASTER	390	240	170
GHOSTBUSTERS	320	150	100
GHOUL'S N GHOST	400	240	170
GOLDEN AXE	320	180	130
GOLDEN AXE II	350	180	130
GYNOUG	390	240	170
HARD DRIVING	320	180	130
HELL FIRE	320	240	170
IMMORTAL	390	240	170
JAMES POND	350	180	130
JOE MONTANA	300	180	130
JOE MONTANA II	320	240	170
JOHN MADDEN	350	180	130
JOHN MADDEN II	390	240	170
JORDAN VS BIRDS	340	240	170
KID CHAMELEON	370	290	200
KLAX	350	150	100
LAKERS VS CELTICS	390	290	200
LEMMINGS	400	290	200
MARBLE MADNESS	350	240	170
MARIO LEMIEUX	390	240	170
MARVEL LAND	390	240	170
MERCKS	400	180	130
MICKEY	350	240	170
MIGHT AND MAGIC	400	150	100
MOONWALKER	320	180	130
MYSTIC DEFENDER	400	180	130
NHL HOCKEY	390	290	200
OUT RUN	350	180	130
PACMAN (MRS)	350	180	130
PAPERBOY	320	180	130
PGA TOUR GOLF	350	180	130
PHANTASY STAR II	390	240	170
PHANTASY STAR III	420	290	200
PHELIOS	350	150	100
PITFIGHTER	390	180	130

MEGADRIVE

TITRES (US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
POPULOUS	290	150	100
QUACKSHOT	390	290	200
ROAD RASH	350	180	130
ROBOCOD	350	290	200
ROLLING THUNDER II	390	240	170
SHADOW DANCER	350	240	170
SHADOW OF THE BEAST	420	180	130
SHINING AND THE DARKNESS	390	290	200
SHINOBI	390	240	170
SONIC	350	240	170
SPIDERMAN	350	180	130
SPEEDBALL II	390	240	170
SPLATTER HOUSE	390	290	200
STREET OF RAGE	390	290	200
STREET SMART	390	180	130
STRIDDER	430	270	170
SUPER HANG ON	320	150	100
SUPER MONACO GP	340	290	200
SUPER OFF ROAD	350	180	130
SUPER REAL BASKET	350	240	170
SUPER VOLLEY	350	240	170
SWORS OF VERMILLON	420	240	170
TERMINATOR II	390	290	200
TEST DRIVE	350	150	100
THUNDERFORCE III	390	290	200
TOE JAM AND EARL	390	240	170
TOKI	390	290	200
TRUXTON	320	150	100
VALIS	450	150	100
WONDERBOY III	390	180	130
WONDERBOY V	390	290	200
WORLD CUP ITALIAN	340	180	130
WRSTLE WAR	350	180	130
WINTER CHALLENGE	390	150	100
Y'S III	450	150	100

NEO GEO

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
BASEBALL STARS	690	490	240
BASEBALL STARS II	1200	890	640
BASEBALL 2020	090	490	240
FATAL FURY	1200	890	640
GOLF	690	490	240
KING OF MONSTERS II	1200	890	640
KING OF MONSTERS	990	690	440
LAST RESORT	1200	890	640
MUTATION NATION	1200	890	640
NAM 75	690	490	240
ROBOT ARMY	1200	890	640
SOCCER BROWL	1200	890	640
TRASH RALLY	990	690	440
ASO II	990	690	440
BLU'S JOURNEY	990	690	440
BURNING FIGHT	990	690	440
CROSSED SWORDS	990	690	440
CYBER LIP	690	490	240
EIGHT MAN	1200	890	640
FOOTBALL FRENZY	1200	890	640
LEAGUE BOWLING	690	490	240
MAGICIAN LORD	690	490	240
NINJA COMMANDO II	1200	890	640
SENGOKU	1200	890	640
RIDING HERO	990	690	440
NINJA COMBAT	990	690	440
SUPER SPY	990	690	440

SUPER NES (US)

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ADDAMS FAMILY	430	300	200
BILL LAMBER BASKET	430	200	100
CASTEL VANIA	430	300	200
CONTRA III	430	300	200
D FORCE	430	200	100
F ZERO	430	300	200
FINAL FANTASY LEGEND	430	300	200
HOME ALONE	430	200	100
LEMMINGS	430	300	200
JOE AND MAC	430	300	200
MYSTICAL NINJA	430	300	200
PILOT WINGS	430	250	150
PITFIGHTER	430	200	100
POPULOUS	430	200	100
RIVAL TURF	430	300	200
SMASH TV	430	200	100
SUPER GHOULS AND GHOST	430	300	200
SUPER MARIO	430	200	50
SUPER OFF ROAD	430	250	150
SUPER R TYPE	430	200	100
SUPER SOCCER	430	300	200
WWF	430	300	200
ZELDA	500	350	200
Y'S III	430	200	100
SIM CITY	430	200	100
SUPER TENNIS	430	250	150
ROCKETEUR	430	300	200
SIMPSONS	430	300	200

SUPER FAMICOM

TITRES (version japonaise)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ACTRAISER	390	200	100
AERA 88	390	200	100
ARTHUR QUEST	550	300	150
BATTLE GRAND PRIX	550	250	100
BIG RUN	450	200	100
BOMBUZAL	450	200	100
CASTLEVANIA IV	550	300	150
CONTRAT SPIRIT	550	300	150
DARIUS TWIN	450	200	100
DIMENSION FORCE	450	200	100
DODGE BALL	500	250	100
DRAGON BALL	550	300	150
DRAGON SLAYER	550	250	100
DRAGON EYE	550	250	100
DRAKKEN	550	250	100
DUNGEON MASTER	160	200	100
EXHAUST HEAT	550	300	150
F ZERO	450	250	100
F1 GRANF PRIX	550	300	150
FINAL FIGHT	550	300	150
FINAL FIGHT GUY	690	350	200
GOEMON FIGHT	390	200	100
HAT TRICK HERO	550	300	150
JOE AND MAC	550	250	100
LAGOON	550	250	100
LAST FIGHTER TWIN	550	250	100
LEMMINGS	550	200	100
MAGIC SWORD	550	300	150
MAGICAL TAUR	550	250	100
PILOT WING	490	250	100
PRO SOCCER	550	250	100
RAMNA	550	300	150
ROCKETEUR	550	250	100
RPM	550	250	100
RUSHING BEAT	550	300	150
SD GREAT BATTLE	490	200	100
SOUL BLADER	390	200	100
SUPER AD ISLAND	550	300	150
SUPER ALESTE	550	250	100
SUPER EDF	490	250	100
SUPER FORMATION SOCCER	550	300	150
SUPER MARIO	390	200	100
SUPER R TYPE	490	200	100
SUPER TENNIS	550	250	100
SUPER VALIS	550	250	100
THUNDER SPIRIT	490	250	100
TOP RACER	550	250	100
ZELDA III	550	300	150

SUPER NINTENDO
(version française)

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
F ZERO	449	300	200
SUPER TENNIS	449	300	200
SUPER R TYPE	440	250	150
SUPER SOCCER	449	300	200
GRADIUS	449	200	100
SIM CITY	449	200	100
CASTLEVANIA IV	449	300	200

LYNX

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
TOKI	320	170	100
BLUE LIGHTNING	270	120	80
ELECTROCOP	270	120	80
RAMPAGE	320	170	100
GATES OF ZENDOCON	270	120	80
GAUNTLET	270	120	80
CALIFORNIA GAMES	270	120	80
XENOPHOBE	270	120	80
CHIP'S CHALLENGE	270	120	80
SLIME WORLD	270	120	80
ZARLOR MERCENARY	270	120	80
KLAX	320	170	100
ROBO SQUASH	270	120	80
ROAD BLASTER	320	170	100
TOURNAMENT CYBERBALL	320	170	100
NINJA GAIDEN	270	120	80
PAPERBOY	270	120	80
APB	320	170	100
RYGAR	320	170	100
HARD DRIVIN	320	170	100
TURBO SUB	320	170	100
SCRAYARD DOG	320	170	100
AWESOME	320	170	100
CHECKERED FLAG	320	170	100
BLOCK OUT	270	120	80
MS PACMAN	270	120	80
STUN RUNNER	320	170	100
XYBOTS	320	170	100
SHANGAI	270	120	80
VIIKING CHILD	320	170	100
ISHIDO	320	170	100
BILL AND TED'S	320	170	100
ROBOTRON	320	170	100
GOLF CHALLENGE	320	170	100
CRYSTAL MINES II	320	170	100

NOUS ECHANGEONS AUSSI LES CARTOUCHES JAPONAISES

ECHANGE AUTRES CONSOLES
Gameboy à partir de 40F (+ de 100 titres)
Gamegear à partir de 50F (+ de 30 titres)
NES française à partir de 60F (+de100)
NEC à partir de 60F (+ de 100 titres)

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

JOYPAD 07-08/92

BON DE COMMANDE
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 21 rue de Turin
75008 Paris - Tél. (1) 42.94.97.14
demander le département VPC pour la disponiblité des produits

Produit	Prix
....	....
....	....

TOTAL (ajoutez 20F pour les frais de port): ....

CADASH

SWORD AND MAGIC FOR A PRINCESS' LIFE !

Au temps jadis, les démons et les humains vivaient sur la terre, sous la lumière du soleil. Les conflits étant incessants entre les deux races, les dieux décidèrent alors de couper le monde en deux, chaque race ayant sa part. Les démons ayant une prédilection pour les grottes, le monde souterrain leur fut accordé. Cependant, ils eurent alors l'impression d'être spoliés de la lumière du jour, et la haine commença à croître chez eux. C'est alors que vint le Balrog (merci Tolkien!), un démon d'une force peu commune. Pour dominer totalement le monde, il lui fallait du sang royal. Il envoya alors ses plus fidèles légions à la surface, afin qu'elles trouvent la meilleure victime. Après bien des luttes et des combats, sur une route de sang, la Princesse Salassa, fille du roi Dirzar fut trouvée et enlevée. C'est alors que deux hommes décidèrent de partir à son secours, par amour de leur roi, mais aussi des richesses (il faut bien vivre!). Un guerrier et un magicien se lancèrent dans une quête impossible dont ils ne soupçonnait pas encore l'importance...

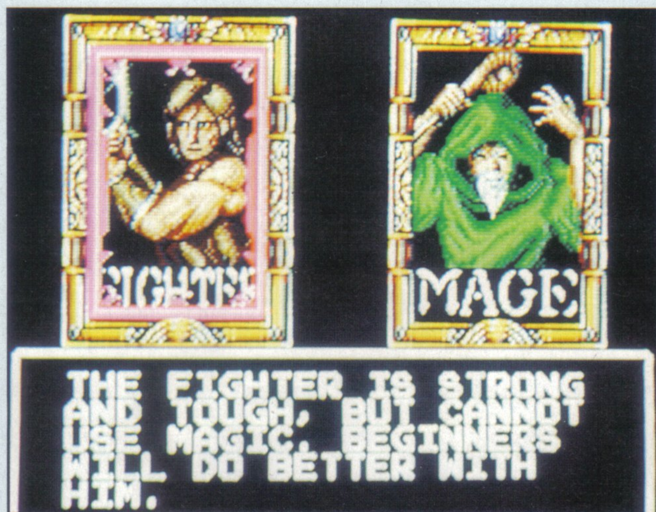




Si ces ennemis très cochonous ne tirent pas, c'est qu'ils ne sont que vos tous premiers adversaires. Par la suite, il faudra abattre des monstres en forme d'arbres, des squelettes, des gobelins bleus...



Voici le premier boss : un black pudding. Quand on disait que la cuisine anglaise pouvait être dangereuse! Bref, passez sous les billes qu'il envoie, vous tomberez ensuite sur un magicien qui vous téléportera directement au coeur d'un village, point de départ de la mission suivante qui sera de libérer une belle et frêle jeune fille des tentacules du Kraken.



En choisissant l'option deux joueurs, vous aurez un duo d'enfer! Un magicien et un guerrier, de quoi allier le combat au corps à corps au combat à distance !



Tous les humains rencontrés pourront être questionnés. Révisez votre anglais, et découvrez avec intérêt des textes qui n'en comportent guère.



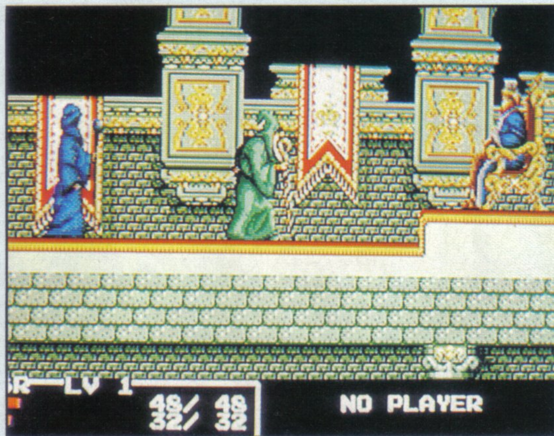
Issu de la PC Engine, sur laquelle ce jeu avait fait un carton, Cadash est une conversion d'arcade tout à fait intéressante sur Megadrive. A mi chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, le mélange est subtil et savamment dosé. Avec la possibilité de jouer à deux simultanément sur le même écran (ce qui est rare sur ce type de jeu), Cadash n'est pas un jeu évident. Graphiquement, on n'a absolument rien à redire, les dessins sont convaincants et traduisent bien l'impression de terreur des régions traversées. Un peu moins bon dans la maniabilité du héros, il faudra prendra être très précis pour passer certains obstacles. Beau et passionnant lorsqu'on y joue, Cadash est un des meilleurs titres de ce mois sur Megadrive.

J'm DESTROY



Cadash est un soft assez bien réalisé, même si, en ce qui concerne les graphismes, les motifs se répètent beaucoup et si la musique ne colle pas toujours avec l'ambiance d'heroic-fantasy. Pourtant, dur de s'y intéresser. On se croirait dans un D&D ou un AD&D. Monstre, trésor, monstre, trésor... En fait, tout le jeu se résume à un succession de combats plus ou moins palpitants (souvent moins que plus) rendus parfois bien délicats à cause d'une maniabilité qui n'excelle pas toujours. Le jeu est sympa lorsqu'on y joue à deux simultanément, mais il est aussi trop facile. On passe les deux premiers niveaux sans s'en rendre compte! En adoptant Cadash, vous risquez d'en avoir pour cher à l'heure de jeu! Un jeu qui ne fera sans doute pas date dans les annales de la Megadrive.

TSR



Vous voici face au roi qui vous donne les dernières instructions. Derrière vous, deux coffres contenant des herbes. Vous pourrez par la suite en racheter chez les apothicaires. Il vous sera aussi possible d'acheter armes et armures, pour les deux sortes de personnages. N'oubliez donc pas de collecter de l'argent !

EDITEUR : **TAITO**
GENRE : **BEAT THEM UP**
MACHINE : **MEGADRIVE US**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **5**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 14

73%



SPLICH!, SPLACH!, MOI VOIS, MOI TUE!

SPLATTERHOUSE 2



NIVEAU 1 : LA FORET HANTEE
Une charmante forêt à traverser avec des ghoules écorchées et des rampants violets qui vous bouffent les pieds. Vous trouverez une barre à mine pour exploser les ennemis plus facilement, splash! Le boss de fin de niveau est un énorme et bedonnant alien rouge qui crache des gerbes d'acide.

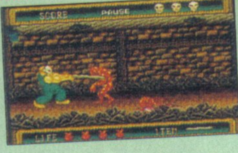


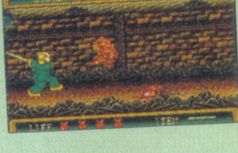
NIVEAU 2 : LE PASSAGE SOUTERRAIN
Des ghoules violettes qu'il faudra frapper à deux reprises pour les tuer, vous lancent leurs longs bras dans la figure; attention! Des tapis de pics sortent du sol sur votre passage. Le Boss est un visage de sorcier qui crache et dont il faudra frapper l'oeil jusqu'à explosion.

L'univers des jeux vidéos est violent, vous l'avez sans doute remarqué, mais reste souvent bon ton en évitant les flaques de sang et autres "joyeusetés"! Avec Splatterhouse 2 (le premier épisode est sorti sur NEC), tous les tabous explosent littéralement! Je peux, sans risque, vous annoncer qu'avec ce jeu, l'on tient le premier jeu gore sur Megadrive. Au cas où vous ne le sauriez pas, le gore est cette mouvance du cinéma d'horreur, qui mise tout sur les effets horribles, gerbants et dégoulinants. Eh bien, Splatterhouse 2 est un exemple de ce que l'on peut faire de plus gore en jeu vidéo, c'est pas triste! L'histoire est un peu glauque car on ne sait pas si le héros, Rick, est en train de faire un cauchemar où s'il est réellement tombé dans un monde de fous. De plus, il est question d'un mystérieux masque en os trouvé par un vieux chercheur dans un temple Maya. Ce masque permettrait à celui qui le porte de découvrir un monde terrifiant, mais aussi de pouvoir vaincre toutes les forces maléfiques grâce à son pouvoir. Tout cela semble confus dans la tête de Rick. Toujours est-il que la dulcinée, Jennifer, a été une fois de plus enlevée par une bande de ghoules et jetée dans les geôles profondes du maître-gardien de la maison des monstres (la splatterhouse). Et comme notre ami se retrouve avec le fameux masque d'os sur la figure, tous les espoirs lui sont permis pour retrouver Jennifer. Il possède, en effet, la force nécessaire pour affronter les créatures immondes et gluantes qui gardent les huit niveaux du royaume des ghoules. Le monde visité par Rick est un monde d'horreur plein de monstres, allant du classique zombie à la ghoule en passant par des aliens bondissants. Heureusement, le combattant peut trouver sur son chemin des armes de main, tout droit tirées des meilleurs films d'horreur: il y a des barres à mine, des os, une tronçonneuse, un flingue et des bombes au potassium! Ah!, poésie, quand tu nous tiens!

RECETTE POUR UTILISER UNE BARRE A MINE!
Les photos parlent d'elles-mêmes!













NIVEAU 3: LA RIVIERE MAUDITE

C'est une zone marécageuse que vous traversez ici avec des piranhas mutants, et toujours ces satanées ghoules dont il faudra faire très attention. Vous risquez, lors des esquives, de tomber dans les marécages. Pour détruire le boss de fin de niveau, il faut utiliser une tronçonneuse! Une mare de sang en prévision.

NIVEAU 4 : PASSAGE VERS LA MAISON

Il faut tout d'abord se débarrasser d'un monstre des marécages qui vous suit dans l'espoir de vous avaler. Dès qu'un ennemi vous touche, vous perdez du temps et reculez vers les tentacules. Traversez le pont à toute vitesse et vous aurez une chance de combattre le boss, mais quand vous l'avez vaincu, il se transforme en araignée et vous attaque à nouveau.

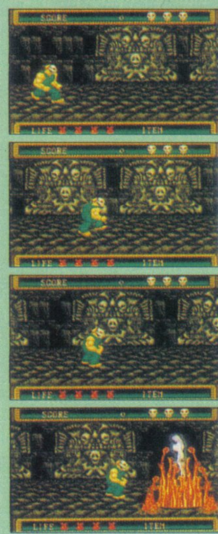




Voilà une suite d'un jeu sur PC Engine, qui était très attendue. Si vous vouliez du sang et de la gerbure, vous allez être gâté. Dans Splatter House II, il n'y a que ça du début à la fin. Et c'est d'ailleurs cette impression lugubre et bestiale qui prédomine dans le jeu. Tous les graphismes sont en conséquence, et fortifient encore davantage, à chaque nouveau pas de la vedette, cette impression. Et après tout, cela n'est pas si mal, puisque l'on a alors droit à des graphismes tout à fait exemplaires. Malheureusement, si ce jeu est déconseillé aux personnes sensibles qu'une simple tache de sang peut faire tomber dans les pommes, il l'est également aux personnes qui n'aiment pas les jeux pas très maniables. Bien souvent, en effet, on se rend compte que l'on n'est pas tout à fait maître des événements et de ses mouvements, ce qui est assez grave. Très sympa tout de même, ne fut-ce (co), laissez tomber c'est une blague de militaire, donc, ne serait-ce que par l'atmosphère qui s'en dégage. Splatter House II reste un bon jeu. **J'm Destroy**

NIVEAU 6 : LE PORTAIL DE DOOM

Très peu de chose dans ce mini-niveau au cours duquel vous voyez Jennifer apparaître une nouvelle fois et se faire happer par des mains ensanglantées vers l'au-delà. Le boss surgit alors du trou avec de petites mains et un énorme cerveau.





NIVEAU 7: VERS LES ABYSSES

Une zone très bizarre dans laquelle vous tombez comme dans un puits sans fond. Des boules d'énergie vous attaquent sans cesse. Si vous vous débarrassez du boss sphérique, vous retrouverez Jennifer.

NIVEAU 8 : LA FUITE DE SPLATTERHOUSE

La maison tombe en lambeaux, vous devrez vaincre un ascenseur et combattre une pieuvre géante attaquant votre barque, lors du passage du fleuve. Protégez Jennifer et évitez de chavirer. Attention au boss final.





Géniale l'ambiance! On ne peut qu'applaudir (avec la main qui nous reste car l'autre pendouille sur ce qui nous reste du bras!) les concepteurs et les graphistes de ce jeu complètement dégueulasse! "Pas de quartier" semble avoir été la devise de ceux-ci, tant les graphismes sont immondes. Le feu, les monstres écorchés vifs, les cadavres, les tonnes d'entrailles humaines qui jonchent les décors: âmes sensibles, s'abstenir! L'action, quant à elle, est du même acabit: on éclate les crânes qui explosent en direct, on coupe en deux des ghoules dont la partie supérieure vient exploser contre un mur adjacent et je ne vous parle pas de la tronçonneuse! Pour l'ambiance graphique et sonore, pas de problème donc! Comme les développeurs ont choisi d'inclure parfois jusqu'à cinq scrollings différentiels, l'animation en prend un coup et c'est bien dommage, ça ralentit! De plus, bien que le challenge soit dosé avec un premier niveau d'apprentissage (pas trop long), on se retrouve quand même avec un jeu rendu difficile par une maniabilité brouillon lors des combats (problèmes de gestion des collisions). Enfin, je ne vois pas pourquoi on a appelé ce jeu Splatterhouse 2 alors que je n'ai pas trouvé grande différence avec la version NEC appelée Splatterhouse. Mais il ne s'agit là que de petits chipotages, au vu du reste. Une remarque: pourquoi ne pas aller jusqu'au bout en laissant des gerbes de sang rouge, et non vert comme c'est le cas? Je sais que certains monstres ont le sang vert, mais je trouve hypocrite de la part des américains de ne vouloir absolument pas voir de sang rouge dans un jeu vidéo. **Olivier**

NIVEAU 5: LA SPLATTERHOUSE

Sans doute le niveau le plus long, avec cinq sous-niveaux, des mains sanglantes qui vous courent après et des créatures cauchemardesques qui sortent de cocons gluants. Récupérez un fusil à pompe, il vous servira bien! Le boss n'est qu'un simple scientifique fou qu'il ne sera pas trop difficile de tuer.



EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **BEAT-THEM-UP**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS +PASSWORD**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 17

88%

TU VEUX UN BALLON DANS LA TRONCHE?

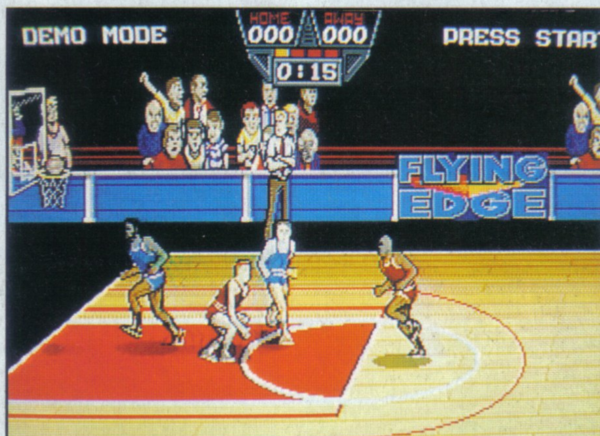






Le coup d'engagement vous met directement dans le bain tant la détermination des deux joueurs est farouche! Dans un mouvement de concert, nos deux géants de 2 mètres s'élèvent dans les airs pour choper la balle le premier. Cela ne finit pas toujours "académiquement"! L'important est d'arriver à toucher le ballon le premier; ensuite, il est envoyé vers l'arrière d'une petite pichenette en direction de son coéquipier.

Si vous aimez les simulations de basket et possédez une Megadrive, vous êtes bénis des dieux! Acclaim, Sega et Electronic Arts se livrent en ce moment une guerre sans merci à grands coups de simulations de ce sport qui marche très fort aux Etats-Unis. Arch Rivals, qui vient des bornes d'arcade, se détache quelque peu de ses concurrents puisqu'il propose cette conversion d'arcade très portée sur l'action et la violence! Oh!, n'allez pas croire qu'il s'agit d'un jeu macabre, non! Le tout est traité avec humour et dérision grâce à des graphismes rigolos. En fait, dans ce jeu, toutes les règles du basket sont transgressées et bafouées. Plus vous jouez en oubliant les hors-jeu, les prises de balle trop longues, les interdictions habituelles d'user de violence, plus vous avez une chance de gagner! Arch Rivals est une insulte aux arbitres et au fair-play sportif et l'on aime ça! L'arbitre, d'ailleurs, n'intervient que pour donner le coup d'envoi! Par contre le coach passe son temps à hurler, les pom-pom girls s'excitent comme des folles et la foule gesticule frénétiquement! Le jeu consiste en un two on two (deux contre deux) sur un terrain en vue latérale, qui scrolle horizontalement. Vous ne contrôlez qu'un des deux joueurs pendant la durée du match. Une petite flèche rouge vous indique à ce propos la position de votre joueur quand il est sorti de l'écran du jeu (qui suit toujours le porteur du ballon). Vous sélectionnez au départ deux des quatre équipes qui sont Chicago, Los Angeles, Brawl State et Natural High. Puis il faut choisir son joueur parmi huit proposés. Un écran montre la tronche des intéressés et ce n'est pas triste du tout! Il y a Tyron le géant défensif, Hammer le roi du rebond, Mohawk le minable et dur, etc... Une galerie de portraits qui ferait davantage penser à des catcheurs américains qu'à des basketteurs! Chacun des ces joueurs possède ses caractéristiques particulières. Pendant le match, votre joueur peut faire des passes, dribbler, shooter et appeler la balle quand c'est son équipier qui la possède (attaque et défense). Le match peut enfin commencer et les coups de poings aussi!



Le joueur bleu vient de tenter un tir à trois points. Les paniers valent un point lors des lancers francs (idem aux coups francs du foot), le joueur est alors placé au bord de la raquette (la zone rouge située sous le panier) et tente un ou deux paniers selon la gravité de la faute commise. Les autres joueurs le laissent alors faire. Les paniers classiques (par exemple avec un shoot, un slam duck) valent deux points. Enfin, lorsque le joueur réussit un panier de loin, ou de toute façon en dehors de la raquette (comme c'est le cas ici), il marque trois points.

Les caractéristiques de Lewis, le grand tireur. Ne vous méprenez pas quand au fait qu'il porte des lunettes. Ce n'est pas un intellectuel, non! C'est monsieur technique, le joueur le plus rapide!

LEWIS'S BEST

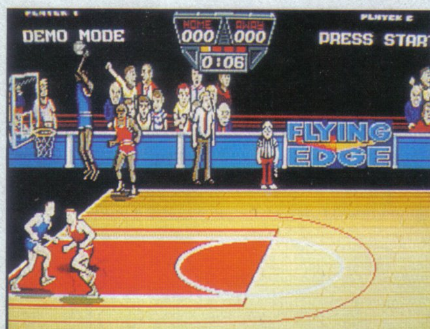
COACHES INT	POINTS	SHOT %	STEALS	REBOUNDS
WBG	032	52 %	08	08
KWC	026	76 %	11	04
JBC	025	74 %	06	07
JLO	023	55 %	04	06
LRD	018	45 %	03	04



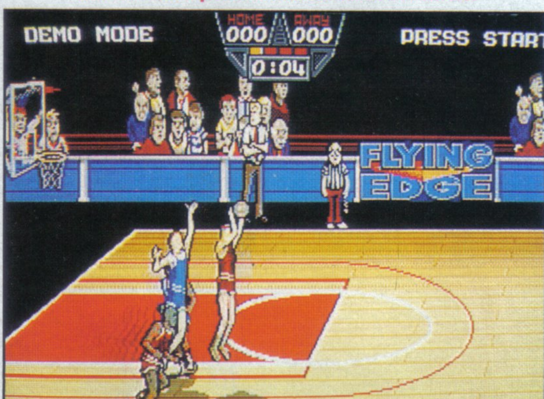
Les sauts dans Arch Rivals sont un peu exagérés et irréalistes mais qu'est-ce qu'on s'amuse! Les rencontres au sommet se font d'ailleurs, en général, avec une violence non dissimulée puisque tolérée. Celui qui tombe avec la balle est sûr que l'autre s'est mangé un caramel et retombe directement au tapis, sympa non?



Encore du basket sur Megadrive et c'est une bonne chose; vous avez le choix maintenant! J'avertis tout de suite les branchés simulation que ce basket ne respecte aucune règle, au contraire! Le ton est à la sueur, aux coups de poings et aux courses effrénées vers le panier. C'est le côté arcade qui a été choisi dans ce two on two qui, du coup, se détache de ses prédécesseurs puisqu'il nous propose un jeu rigolo et très fun! C'est l'impression de vitesse qui attire l'attention avec une animation des joueurs et du terrain, splendide. Les graphismes sont très cartoons et colorés avec des sprites de joueurs très grands (normal, c'est du basket!). L'action est rythmée et l'on ne s'attarde pas trop: on fonce, on dribble, on shoote même du bout du terrain! Arch Rivals a donc le mérite de sortir un peu des sentiers battus des autres basket et de ne pas ennuyer, surtout en jeu à deux. Le problème est qu'il ne s'agit que d'un two on two qui limite l'intérêt, quand on le compare à certains five on five sur Megadrive. De plus, l'animation des joueurs donne un effet de glissement du sprite, lors des déplacements, assez irréaliste. Remarquez, rien n'est réaliste dans ce jeu; cela est fait exprès. Globalement, Arch Rivals est très attachant et superbe de technique, mais n'offre pas toutes les garanties d'un vrai basket à cinq joueurs. **Olivier**



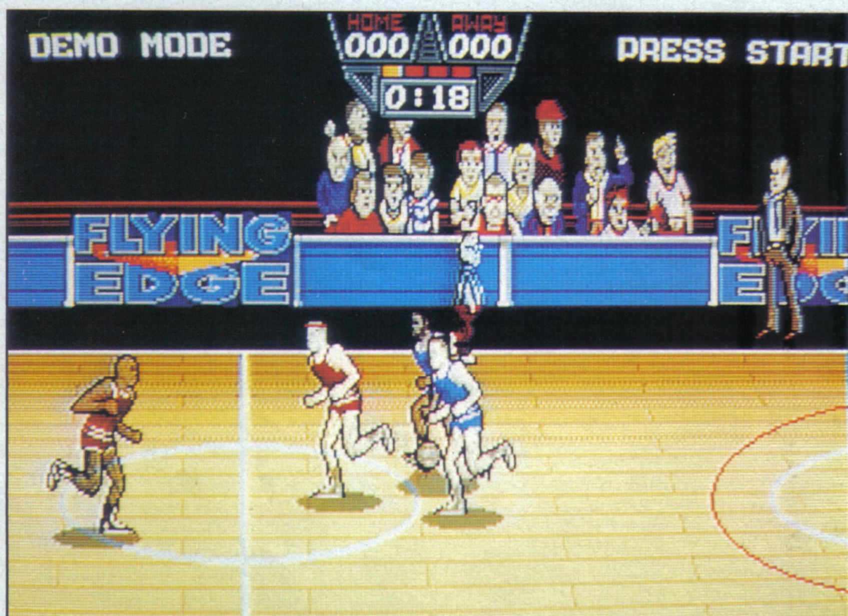
N'oubliez pas les interceptions et les contres. Pendant le match, le coach donne de petits conseils complètement délirants et hors de toutes règles en vigueur! Ses devises les plus importantes sont d'ailleurs: gagner coûte que coûte! Rappelez-vous qu'il n'y a qu'une seule règle: c'est qu'il n'y a pas de règle, tentez des paniers de très loin, ce qui, impossible dans la réalité peut se réaliser dans Arch Rivals!





Etrangement, cette simulation de basket n'en est pas vraiment une. Je sais, c'est étonnant, mais les choses sont comme ça. En fait, Arch Rival est un jeu plus inspiré par ce sport qu'il n'en reprend les règles. Mis à part le fait qu'il faille marquer des paniers pour augmenter son capital point, il n'y a pas grand-chose pour contrecarrer ces dires. Sur le terrain, deux joueurs dans chaque équipe (on est loin des David Robinson ou autre Lakers Vs Celtics). Du fait de ce faible nombre de joueurs, Arch Rival présente une animation soignée et assez réaliste, bien que parfois les joueurs glissent légèrement. L'atout principal d'Arch Rival est sans aucun contexte la vitesse et la rapidité d'exécution; en deux ou trois passes, en deux ou trois dribbles, on a complètement traversé le terrain pour transpercer le panier. Plus arcade que simulation, Arch Rival est un jeu plus rigolo lorsqu'on joue à deux que tout seul. Dans ce cas, il devient assez rapidement ennuyeux. **J'm DESTROY**

En pleine relance, les joueurs foncent vers le panier adverse. C'est ici qu'interviennent les actions à base de chocolats dans la tronche! Vous pouvez à tout moment (en particulier ici, quand votre adversaire fonce balle en main) frapper un concurrent qui alors perdra la balle!



EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4 EQUIPES, 8 JOUEURS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 14

83%

MEGADRIVE

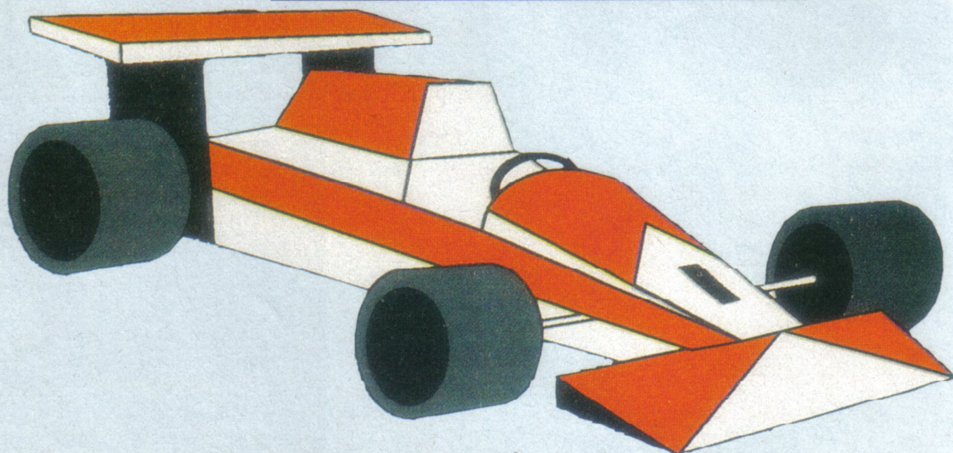
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

PAPIN ADORE KICK OFF ET SENNA ADORE MONACO GP II, LA VIE EST BELLE!

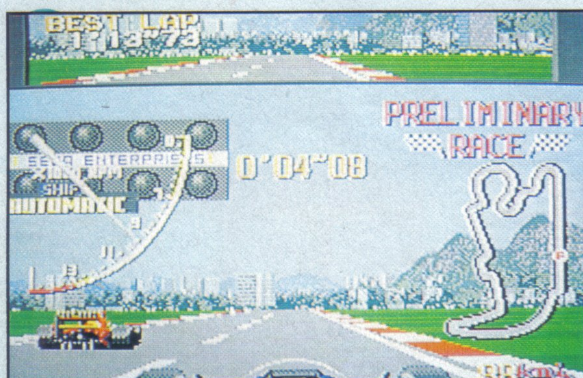


C'est bien la première fois que l'on peut admirer de telles digits graphiques sur Megadrive. Non pas que le mode

Le géant de la F1 qu'est Ayrton Senna a prêté son nom pour la suite de Super Monaco GP dont le titre choisi par Sega ne sous-entend aucune équivoque! Vous retrouverez tous les aspects classiques d'une simulation de course de F1 en 3D et notamment les ingrédients qui ont fait le succès de la première cartouche. Il s'agit de se qualifier pour être en bonne place sur la grille de départ de divers grands prix internationaux. Tous les renseignements utiles sont à l'écran: votre position, la visualisation de celle-ci sur un petit circuit en transparence, un compteur de vitesse, les temps des différents tours, etc... Il est possible de passer les vitesse à la main (il y en a alors quatre ou sept!) ou automatiquement. Trois solutions de courses vous sont proposées par Senna lui-même: le Senna GP, le championnat du monde ou le free practice (séances d'essais). Dans chaque cas, votre but est la vitesse pure, le dépassement de soi-même.



Derrière les circuits se trouve, en fond, un damier d'images représentant Senna en train de retirer son casque. Vous ne pouvez le distinguer sur ce cliché mais cette scène est animée avec réalisme. Le circuit choisi, quand à lui, tourne sur lui même



La grande nouveauté de Monaco II est la présence de cet énorme rétroviseur qui permet de bien visualiser ce qui se passe derrière! C'est important de savoir qui vous poursuit afin de prendre les risques au bon moment.



La grille de départ en vue de dessus à la hélicoptère! Ne vous étonnez pas: il ne s'agit pas de F1 Circus mais bien se Monaco GP II. Il ne s'agit que d'une image fixe faisant partie du cortège de pages de présentation et de transition entre les différentes phases préparatrices à la course.



Les graphismes de Monaco GP II sont exceptionnels et réalistes. Ils ont été grandement améliorés par rapport à la première version. On s'y croirait vraiment!

Les classiques étincelles du début de course dues aux frottements des pare-chocs sur le bitume.



On ne peut pas se tromper en ce qui concerne les deux indicateurs placés de part et d'autre, en transparence. A gauche se trouve le compteur de vitesses et à droite, le circuit entier avec la position des bolides. Un écran bien chargé pour une simulation réaliste...



Lorsqu'une vedette de la dimension de Senna prête son nom à une simulation de Formule 1, il vaudrait mieux pour cette dernière que le titre soit en béton armé. En fait, le principal problème de cette simulation, c'est qu'elle n'a que très peu, mais alors vraiment très peu de différences avec Super Monaco GP. On retrouve dans Ayrton Senna tous les ingrédients qui avaient fait le succès de son aîné. Malheureusement, à part les aspérités de certains circuits et la présence des trois circuits de prédilection et d'entraînement de la vedette, rien ne vient modifier les habitudes que l'on a prises, en jouant à Super Monaco. Sans pousser, j'irai même jusqu'à dire qu'au niveau graphique, cette suite est moins réussie. Un peu plus rapide tout de même, en ce qui concerne l'animation, Super Monaco Grand Prix II est un titre à posséder si vous n'avez jamais joué à Super Monaco.

J'm DESTROY



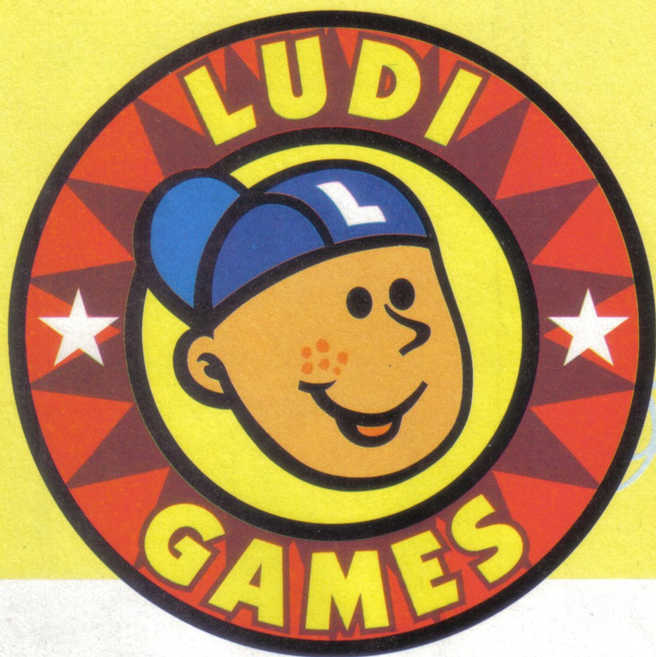
On ne peut pas dire que les développeurs n'ont pas fait un réel effort en ce qui concerne la présentation, l'environnement graphique et les options de ce jeu. La route scrolle à toute vitesse en 3D et les décors de fond sont géniaux. Mais que nous apporte vraiment cette suite par rapport au premier épisode? Des options nouvelles, des circuits nouveaux, des graphismes optimisés, un rétroviseur méga plus fort que vous tous réunis mais un déroulement de l'action toujours identique, rien de nouveau de ce côté. Je ne crois pas qu'un possesseur de la première cartouche doive se procurer Monaco GP II d'urgence. Il ne s'agit malheureusement que d'une réactualisation, aidée par une grosse campagne de pub basée sur le personnage d'Ayrton Senna. Ceci explique la note qui, bien que bonne, peut paraître sévère vu la qualité des animations, des graphismes et du challenge proposé mais ça sent le déjà-vu, le réchauffé! Par contre, si vous ne possédez encore aucune simulation de F1, alors jetez vous dessus. Evitez par exemple le récent F1 Hero MD. On retrouve dans ce jeu, les sensations géniales d'un pilote (ceci est dû au fait que la vue 3D proposée se situe très bas et proche du sol, comme celle d'un vrai pilote; c'est grisant!). Un exemple pour les sceptiques de la série Monaco sur Megadrive: je m'éclate beaucoup plus avec cette série qu'avec un F1 Exhaust Heat (Super Famicom) super beau et rapide mais lassant. Ici, l'action est au rendez-vous à chaque instant: c'est le charme des Monaco GP I et II.

OLIVIER

EDITEUR: **SEGA**
GENRE: **SIMULATION DE FORMULE 1**
DIFFICULTE: **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1**
CONTINUS: **PASSWORDS**

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 14
MANIABILITE: 17

88%





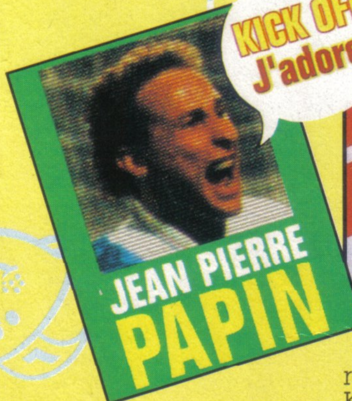
"Joe et Mac est une excellente conversion du jeu d'arcade et mérite même une mention spéciale...". 91 %JOYPAD

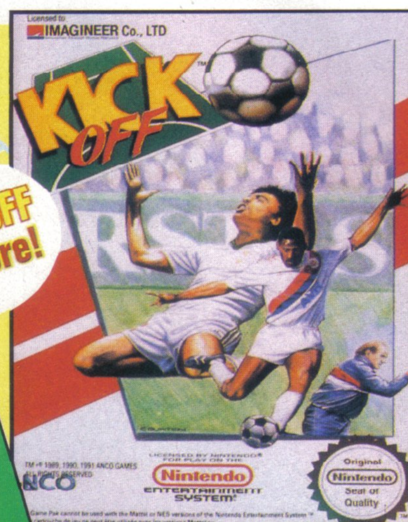


KICK OFF ™ (IMAGINEER)
DRAGON'S LAIR ™ (ELITE SYSTEMS)
JOE & MAC ™ (ELITE SYSTEMS)
TURRICAN ™ (ACCOLADE)
SUPER TURRICAN ™(IMAGINEER)
ELITE™ (IMAGINEER)
F15 ™ (MICROPROSE)
DR FRANKEN ™ (ELITE SYSTEMS)
DYNABLASTER™ (HUDSON SOFT)



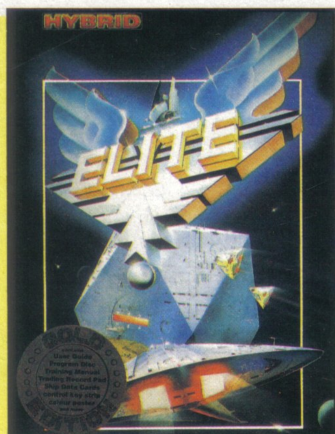
Nintendo®, GAME BOY ™, Nintendo® Entertainment System ™, the product seals and other marks designated as "™" are trademarks of Nintendo.



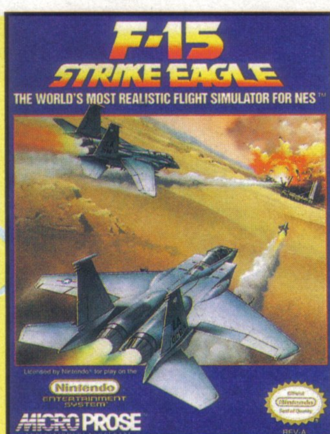


"Les situations sont réalistes et les règles du football sont respectées. Kick Off possède énormément d'options ce qui est génial". 91 %BANZZAI

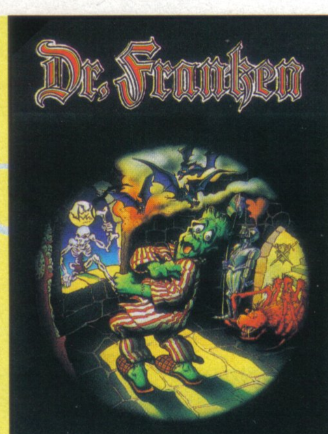
Et bientôt, la rentrée de Ludi...



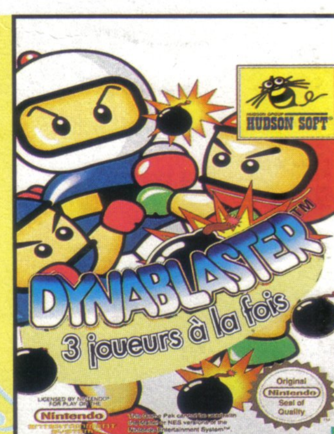
ELITE™: "Une magnifique saga inter-galactique signée IMAGINEER qui te fera explorer plusieurs galaxies à bord d'un Cobra MK III".



F15™: "Bouclez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets américains !"



Dr FRANKEN ™: "Tu dois aider Frankie à retrouver les morceaux de son amie Bitsy pour lui redonner vie..."

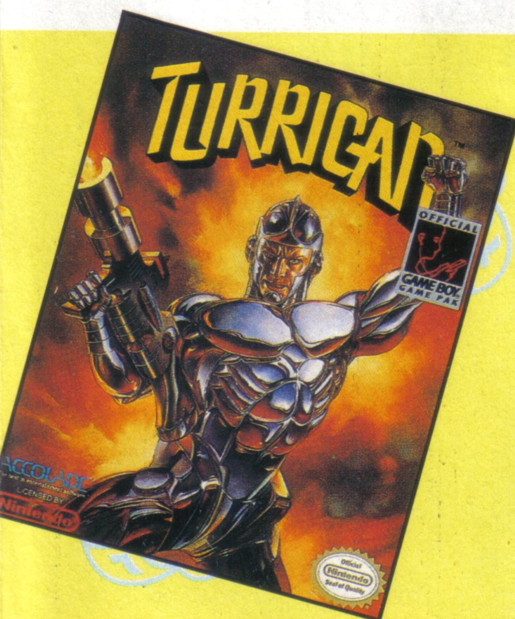


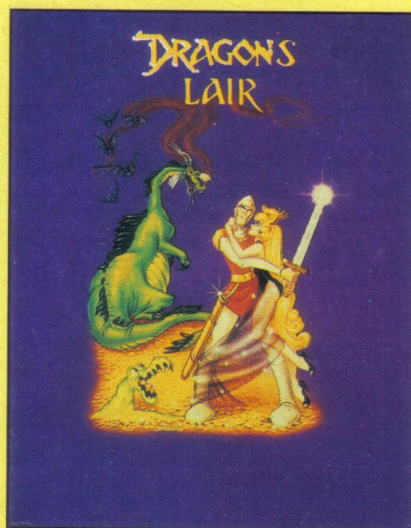
DYNA BLASTER ™ : "C'est vrai - ment une super histoire, ce pauvre Bomberman blanc, complètement innocent et qui est jeté en prison. Vous pourrez jouer à trois. Complètement délirant !"

Demandez les jeux LUDI GAMES

Chez vos meilleurs revendeurs...

"C'est du grand art sur Gameboy, j'aime, j'aime, j'aime !". 92 %*CONSOLES +*





"Dragon's Lair possède des graphismes extraordinaires et vous fera passer de très bons moments!" 93% *CONSOLES +*

Le journal des LudiPlayers



FUN Radio

Original Nintendo Seal of Quality

3615 LUDI GAMES

J'adhère au club *LUDI GAMES* pour un an. Je recevrai rapidement ma carte officielle de *LUDI PLAYER* et un pin's *LUDI GAMES*. Très régulièrement je recevrai la lettre confidentielle du Club, et tous les trois mois, *LUDI NEWS*™un magazine plein d'astuces et d'infos exclusivement consacré à la selection *LUDI GAMES*™ pour consoles NINTENDO®.

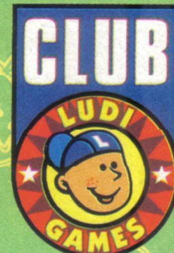
Nom : ------------------------------ Prénom : --------------------------
Date de naissance :------/------/----- ❒ Fille ❒ Garçon
Adresse : --
Ville : ---------------------------------- Code postal : --------------------
Titre du jeu acheté : --

J'ai une console :

❒ Nintendo® ❒ Game Boy™ ❒ Super Nintendo®

Je joins un chèque de 50 Francs à l'ordre de LUDI MEDIA
Signature : x

(signature des parents pour les mineurs)



Bulletin à compléter et à renvoyer accompagné de ton règlement à :
LUDI MEDIA
CLUB LUDI GAMES
rue des Camélias
BP 20
94140 ALFORTVILLE

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE - BP 2
56200 LA GACILLY
Tel : (16)99.08.90.88

MEGADRIVE

European Club SOCCER

"TOUT À FAIT THIERRY !", N-IEME ÉDITION, ET IL N'EST PAS CONTENT !

Il y a plusieurs formes de championnats d'Europe: celui des nations qui a eu lieu en juin et celui des clubs champions, qui met en scène les meilleurs clubs des pays européens (ceux qui se trouvent en première place des classements de chaque pays). Pour ceux qui n'y connaissent rien, sachez que c'est même plus compliqué que cela puisqu'il y a plusieurs championnats d'Europe des clubs. Mais je n'irais pas plus loin dans ces considérations footballistiques! European Club Soccer vous propose un véritable marathon d'équipes européennes: jugez plutôt, 32 pays sont représentés avec pour certains, 11 équipes différentes. Cela vous donne le choix dans les deux modes choisis (arcade ou simulation). Dans le mode simulation, vous pouvez jouer à huit joueurs (chacun votre tour) dans un championnat d'Europe commençant par des 32ième de finale avec toutes les équipes. il se peut d'ailleurs que deux joueurs se rencontrent dans un même match qui se jouera ainsi à deux manettes. Dans le mode arcade, il s'agit d'un match simple à un ou deux joueurs. Il est possible de choisir la longueur d'un match et le niveau de difficulté, de paramétrer les contrôles au joypad, de choisir la couleur des habits des joueurs, etc... Je vous conseille de choisir l'équipe de Marseille et de bien regarder le nom des joueurs qui s'inscrit à chaque fois en bas de l'écran: Laurent Le Guen, Antoine et Marc Dropsy sont bien connus, non?





L'attaquant dans ses oeuvres! En général peu présent pendant un match, l'attaquant se distingue pour les actions devant le but. Ils surgissent d'on ne sait où, juste pour concrétiser une action rondement menée par les milieux de terrain. Papin (j'adore aussi European Club Soccer!) en est un exemple frappant!





Un dégagement du goal, qui permet au public de crier un "Hooo...Hisss!" suivi d'une interjection que je me refuse à reporter ici! Remarquez la précision des graphismes des joueurs sur le terrain.

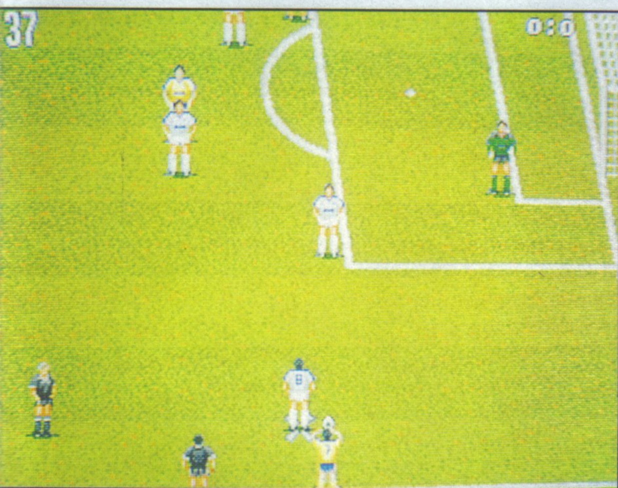
Le classique choix des tactiques à tendance offensive, milieu de terrain ou défensive. Vous visualisez ici les deux joueurs choisis, qui sont admirablement dessinés et qui portent les couleurs de leurs équipes. Il est possible de visualiser et de choisir toutes les tenues des équipes présentées dans le jeu.



Voici la page de sélection avec, en haut du ballon blanc, le choix du pays et en bas celui du club dans le pays. Les fanions et drapeaux tournent à grande vitesse lors des choix, c'est superbe! Une remarque pour les collectionneurs: sachez qu'une version mondiale de ce jeu, intitulée World Trophy Soccer, va être distribuée aux Etats-Unis avec les continents à la place des pays (en haut du ballon blanc) et les pays de ces continents à la place des équipes européennes (en bas).



Voici une action classique pour se débarrasser du goal. Il faut le forcer à venir attraper la balle au bord de sa surface de réparation. S'il essaye de l'attraper hors de celle-ci, foncez marquer un but, c'est du tout cuit. Il est malheureusement trop facile à mon goût de marquer des buts.



Tous les aspects classiques des matchs de foot sont représentés dans cette simulation avec les touches, les corners, les cartons jaunes mais pas les caramels dans la figure en cachette!

On trouve toutes sortes de digitalisations retravaillées comme, par exemple, un joueur qui s'essuie le visage avec son maillot, un arbitre sifflant la fin d'un match ou ce joueur qui laisse exploser sa joie après avoir marqué un but.





Jusqu'à présent on avait pas encore eu beaucoup l'occasion de découvrir les joies du football sur Megadrive. Alors quand cette opportunité ce présente, on la regarde passer et on la prend en se ruant dessus. C'est exactement ce qu'il ne faut pas faire avec cette simulation de Football de Virgin. A part un gros défaut, qui décevra les gros amateurs de football dont je fais partie, la balle reste collée aux pattes des joueurs lorsqu'ils courent sur le terrain. Tout le reste est correct, voir même très bon. L'animation est cool, les graphismes sont cools, les options de jeux sont cools, bref tout est à peu près cool sauf cette sordide histoire de glue, qui très franchement nuit à la longue au bon déroulement des parties. Assez facile lorsqu'on y joue tout seul, c'est surtout à deux qu'European Club Soccer prend de l'ampleur. Un bon jeu, une bonne simulation, mais qui ne s'élève qu'à mi chemin des sommets les plus hauts.

J'm DESTROY



Virgin commence à nous inonder de sympathiques produits sur Megadrive (cf Chuck Rock dans ce numéro) et attendez-vous à d'autres petites gâteries du genre Terminator ou encore Global Gladiators pour la rentrée. Mais parlons de cet European Club Soccer qui, après Tecmo World Cup et avant la sortie du mythique Kick Off on ne sait quand, propose une simulation de foot bien jolie graphiquement! Mais qu'en est il de la jouabilité? On se retrouve de nouveau avec une balle qui colle au pied des joueurs, donc un réalisme footbalistique limité. Mis à part ce problème (si s'en est un, car on s'éclate bien quand la balle reste collée au porteur du ballon), il semble que les développeurs aient tout de même mis l'accent sur la simulation d'une manière bien plus prononcée que dans Tecmo World Cup'92, qui était vraiment branché arcade à donf. Comme pour ce dernier malheureusement, il est assez facile de marquer des buts à la machine en mode un joueur. A deux, plus de problèmes! Le scrolling multidirectionnel est bon et les joueurs sont superbement animés et dessinés. Une très bonne simul' de foot' sur Meg'!

OLIVIER

EDITEUR: **VIRGIN**
NOMBRE DE NIVEAUX: **TOURNOI EN 6 MANCHES**
GENRE: **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE: **FACILE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1 A 8**
CONTINUS: **PASSWORD**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **3**

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITE: 16

85%

Concours MB joypad

Les lots

Quatre séries de lots vous sont proposées

Le lot des gâtés
Le jeu de plateau TABOO "Le jeu des mots interdits", plus 1 pin's "Taboo"

Le lot des héros
Initiation aux jeux de rôle avec HERO QUEST qui vous transportera dans l'univers du fantastique

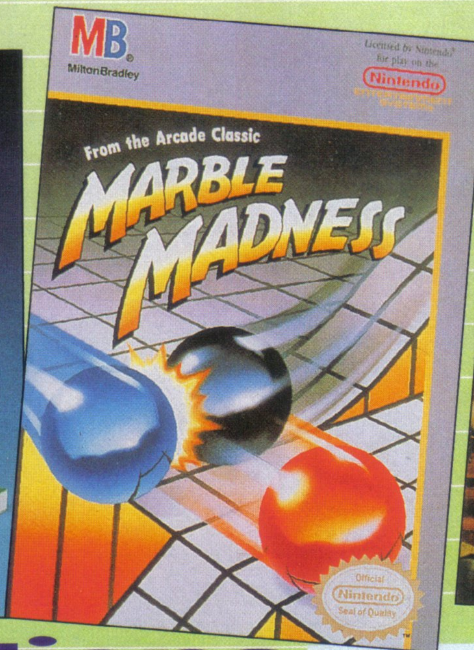
Le lot de ceux qui recherchent des sensations fortes sur leur NES
MARBLE MADNESS, un grand classique des salles de jeux !

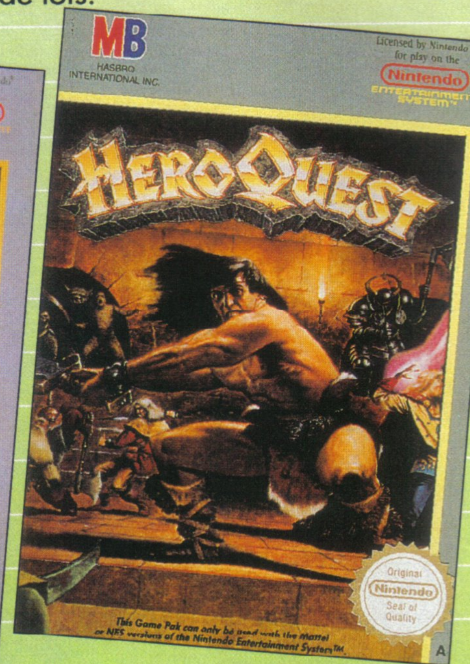
Le lot de ceux qui ont la bougeotte, et qui forcément ne peuvent pas s'embarrasser de jeux volumineux
Le JEU DE COCHONS (sans commentaire)

10 gagnants par séries de lots !! Les premiers à faire un sans-faute seront les premiers servis.
Alors, tous à vos bulletins !

Bien indiquer sur votre bon de participation le jeu que vous avez choisi en fonction des 4 séries de lots.







Les questions

1 - MB distribue des jeux sur consoles
A ☐ SEGA
B ☐ NINTENDO
C ☐ NEC

2 - Retrouvez le slogan de MB
A ☐ MB, le maître du jeu
B ☐ MB, le monde fantastique
C ☐ MB, c'est Méga Bien

3 - Parmi ces courses de voitures, laquelle est distribuée par MB ?
A ☐ Out Run
B ☐ 944 Turbo Cup
C ☐ Corvette ZR 1 Challenge

Le règlement

1) MB et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 15 septembre 1992 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de MB et JOYPAD.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.
4) La liste des gagnants sera communiquée dans Joypad n°13, paraissant le 15 octobre 1992.
5) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
6) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront départagés par tirage au sort.

Le bulletin de participation

A renvoyer à Joypad, Concours MB-Joypad, 103 boulevard Mac Donald 75019 Paris, avant le 15 septembre 1992, minuit.

Nom .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : .... Ville : .... Age : .... Console : ....

Si je fais partie des gagnants, je choisis le jeu suivant : ....

Réponses : 1☐A ☐B ☐C 2☐A ☐B ☐C 3☐A ☐B ☐C 4☐A ☐B ☐C

MAGICAL GUY

Et bien voila, Taluluto est de retour, après s'être reposé un mois. Faut dire que lui aussi a du prendre la tangente en Juin, pour passer son BAC. Comme quoi, même les héros sont diplomés. Voici donc la fin de ce dossier qui tombe à pic pour décrocher votre bac H.



Dossier réalisé par Le Grand Magicien Artémus Gregovitch Volenskaya (avec l'accord du Cirque Barnum et de TF1, avec Orangina, Mars, m&n's et Ajax VC), mis en page par son assistant Le Joyeux Linos. Je vous rappelle que l'illustre Artémus Gregovitch Volenskaya se produit actuellement sous le grand chapiteau Ricard, avec son fameux spectacle comprenant; La malle infernale, la désintégration d'une andouillette de Vire les yeux bandés (Gregovitch, pas l'andouillette), le coup des foulards multicolores qui n'arrêtent pas de sortir de la manche (super-joli), et à la fin, il fera sortir de son chapeau-claque; deux lapins blanc, une colombe, trois enclumes, un hippopotame, un sous-marin nucléaire soviétique réformé et trois sacs de sables.

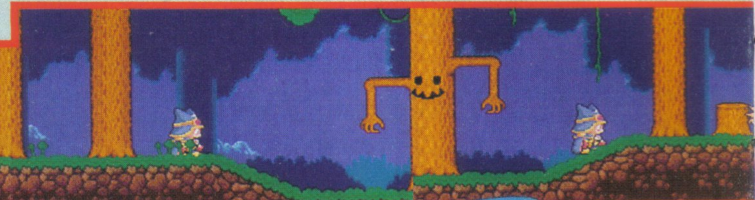
MIMOLA, DANS SA GRANDE BONTÉ, VOUS PERMETTRA D'UTILISER SON POUVOIR LORSQUE LE BESOIN S'EN FERA RESSENTIR.



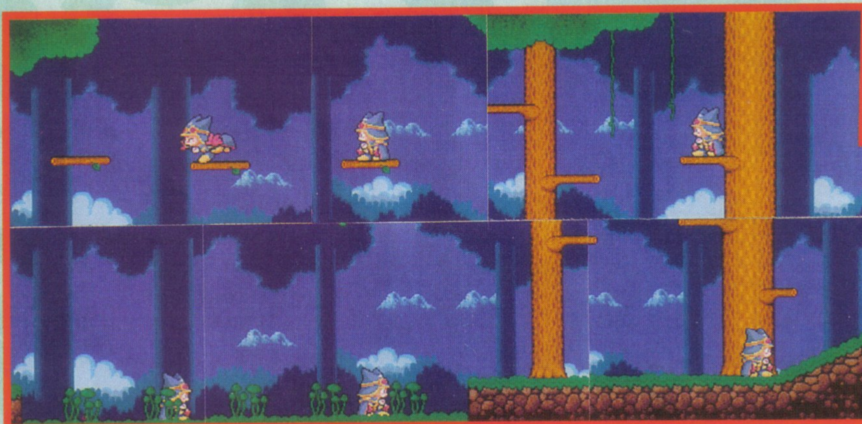
NIVEAU 3•1









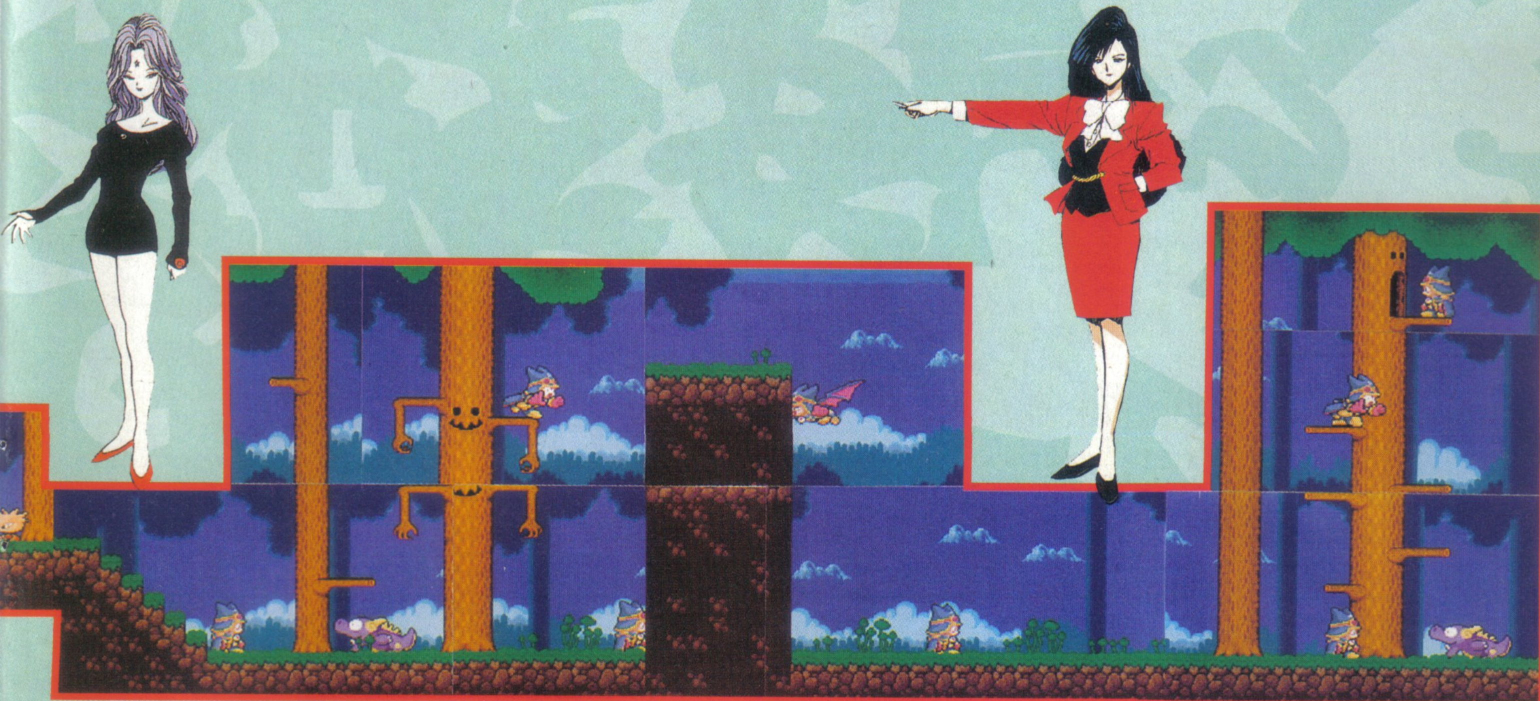




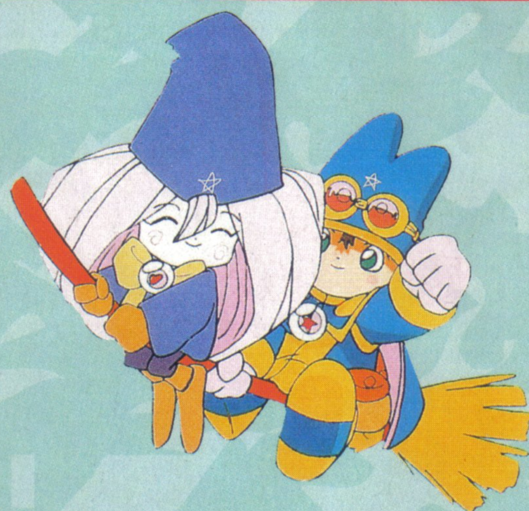
NIVEAU 3•2







3-1: Talu est bien décidé à punir celui qui a transformé Mimola; pour cela, il part dans la forêt maudite. En haut du premier arbre, Talu trouvera une magie. Puis, il rencontrera au gré de son voyage, des arbres pas méchants mais qui gênent avec leurs bras, et des dragons violets qui crachent à vue. Plus loin, au sommet d'un arbre immense où est perché un Twiki, se trouve Ijikawa Rui, qui vous prodiguera des conseils inutiles, car en jap. Pour y accéder, montez sur un arbre plus à droite et, une fois en haut de cet arbre, empruntez diverses plates-formes vers la gauche pour aller aux renseignements.



3-2: Cette fois, les ennemis ne resteront pas passifs. Ils vous voleront dessus car ce sont des chauves-souris qui, ici, vous assaillent. Le mieux, c'est de vous baisser quand elles sont en formation haute et de les tuer lorsqu'elles sont à votre hauteur. Puis Racula Hakushaku (un cousin de Drac sans doute), viendra vous prendre la tête. Pour voir ce qui vous attend, regardez ses mains. Lorsqu'il lève un doigt, il fait surgir une plaque du sol afin de vous monter à sa hauteur. Lorsque le bloc retombe, des pommes tombent aussi. Lorsqu'il réunit ses mains, cela signifie qu'il va lancer sur vous une nuée de chauves-souris.





NIVEAU 3•4



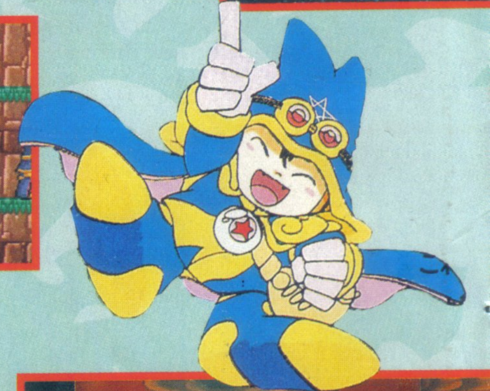
NIVEAU 3•5





NIVEAU 3•6





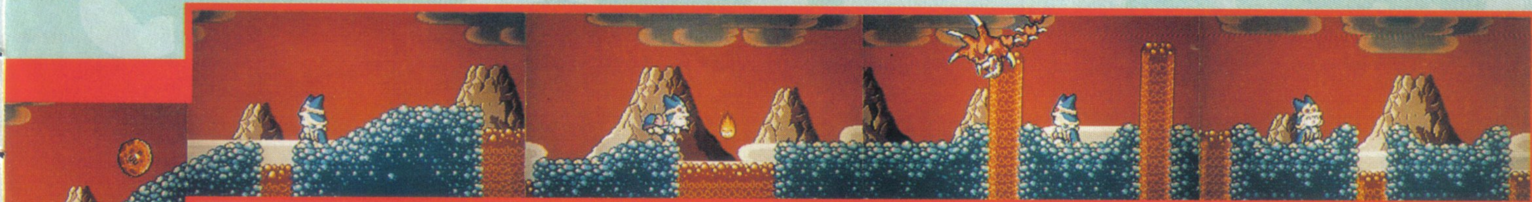


3-4: Un canyon. Allons droit au but. Pour attra
pics, puis planez et vous arriverez sur la plate-
Faites attention aux Yeux, ils tirent par interm
froid comme style, hmmm?) Après cela, n'oub
haut à gauche du niveau; il paraît que c'est cap



3-3: Pour passer ce niveau, il faut des réflexes et de la chance. En effet, des girafes vous bloqueront le passage tandis que des petits singes descendront du ciel. A noter que vous pouvez latter les singes qui descendent.

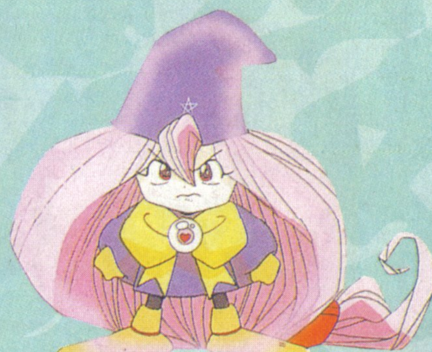




3-5: OOooOooh (comme dirait Seb -NDLR: Quand il se lève le matin!-) ben vous v'la en enfer. Le pire, c'est qu'ici on ne rigole plus. Au menu: mains-têtes géantes qui sautent sur tout ce qui bouge, lacs de lave, jets de lave à éviter (en écoutant le bruit qu'ils font c'est très facile). Pour les mains rouges, le problème est différent vu que vous devrez les frapper. Il faut les attirer tout près de vous puis vous reculer et les frapper.



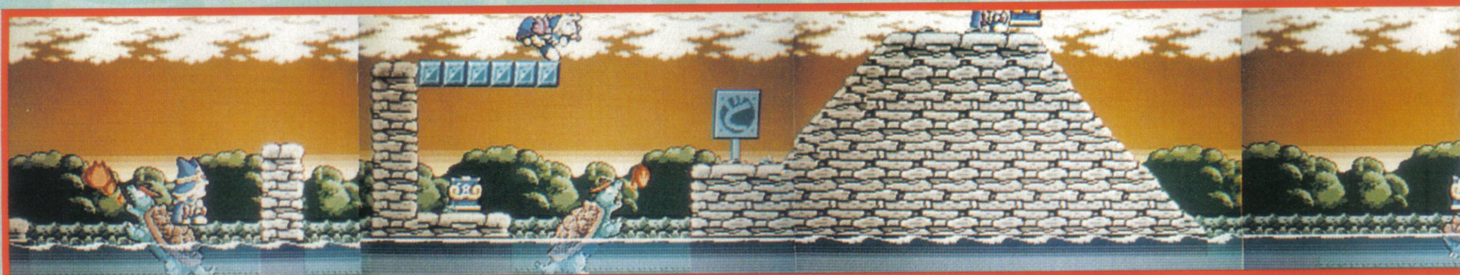
3-6: Le même en couleurs (comme dirait Ludo). En effet, la seule différence que l'on peut noter avec le stage précédent, c'est au niveau de la rivière de lave à traverser, car les plate-formes mobiles ont un malin plaisir à vous amener près des boulettes chaudes qui sortent. Un escalier sympa vous attend, il est farci de lave et vous risquez de tomber à chaque pas. Génial non?



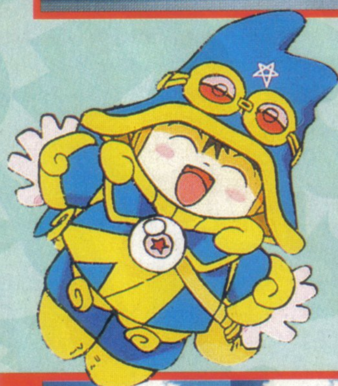
…per le coffre, sautez sur la plate-formes avant les …ormes en lâchant vos ailes au bon moment. …ttence; évitez donc de rester devant (plutôt …ez pas d'aller voir le père d'Honmaru tout en …tal pour la suite. En jap, mouaiff.

NIVEAU 3-7



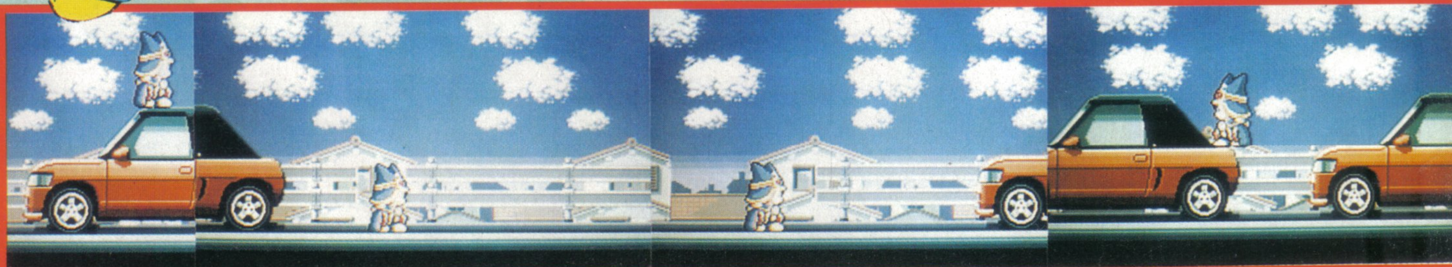


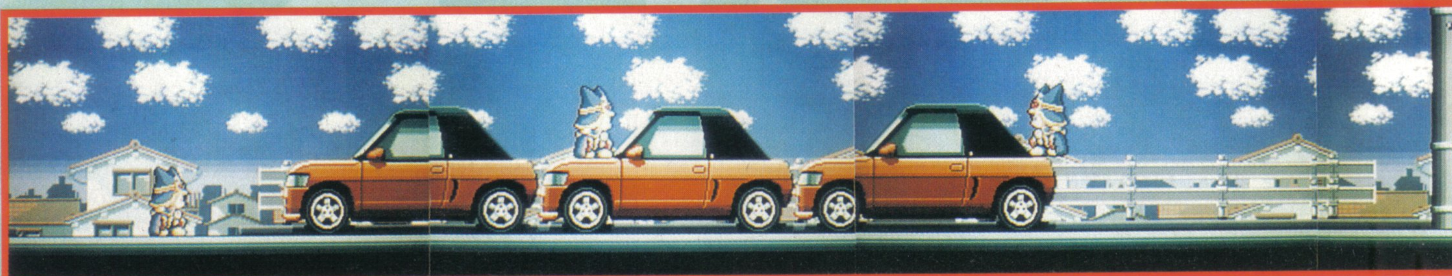




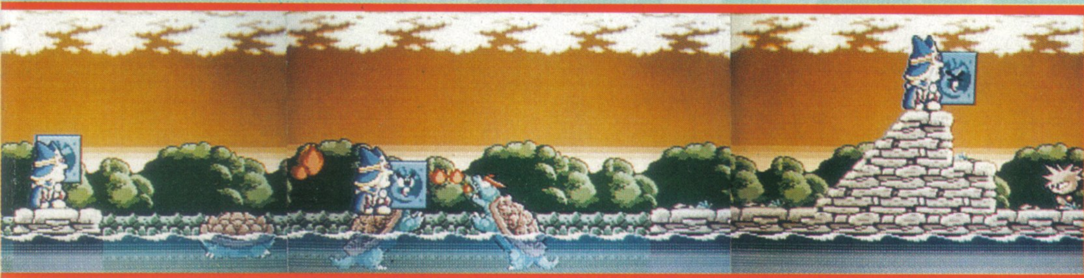
TALU N'A PLUS RIEN À FAIRE ICI. IL REPART DONC DANS NOTRE DIMENSION, MAIS AVANT, KINAKAMO, LA TANTE DE TALU, LUI APPRENDRA UNE NOUVELLE MAGIE QUI TRANCHE EN DEUX TOUT CE QUI SE TROUVE DEVANT NOTRE HÉROS.

NIVEAU 4-1

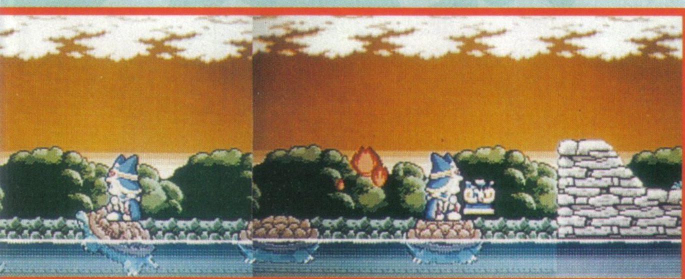




4-1: De retour en ville, bien des choses ont changé. Des oiseaux vous larguent des ordures, les panneaux vous vantant ont été changés, tout est de travers. Traversez vite ce niveau sans encombre, sauf le dernier gouffre qui nécessite un grand élan avant un envol sublime afin de le franchir.







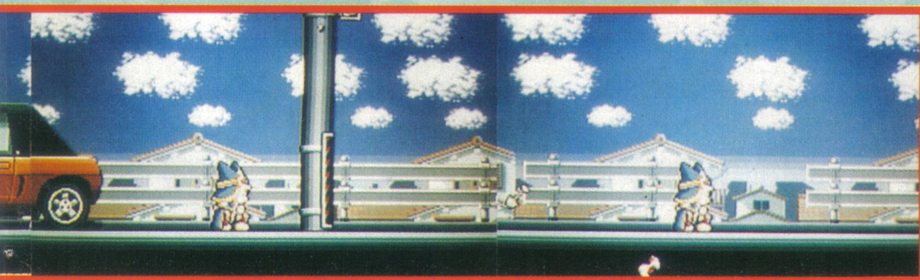
3-7: Au bord d'une rivière, Talu devra se frotter à de vilaines tortues communément appelées Gabeyra. Ele ne sont pas dangereuses si vous restez sur leurs dos, les flammes ne vous atteignant pas. Le problème c'est que Talu ne sait pas nager et qu'à la moindre chute, zblouf! A noter que les panneaux "do" peuvent être utilisés comme armes.

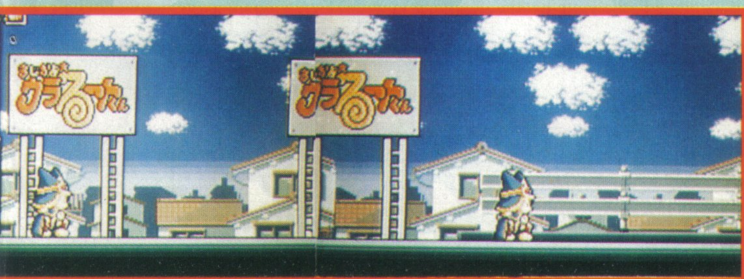


NIVEAU 3-8

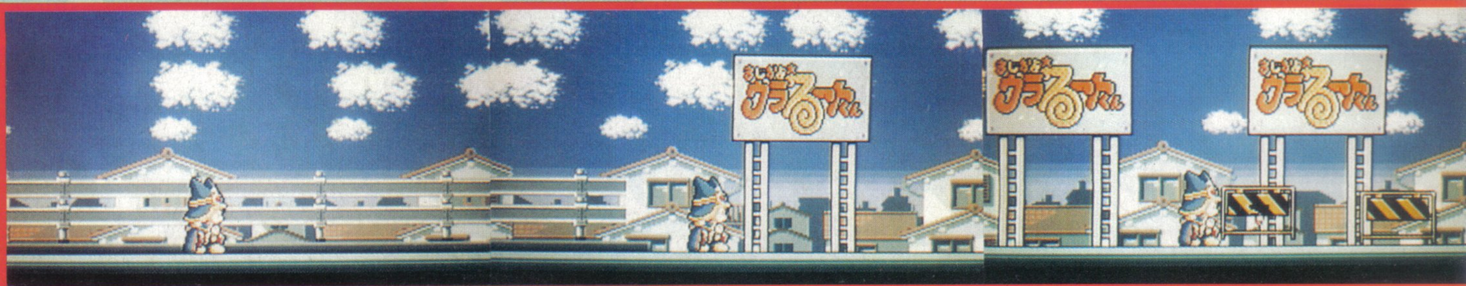


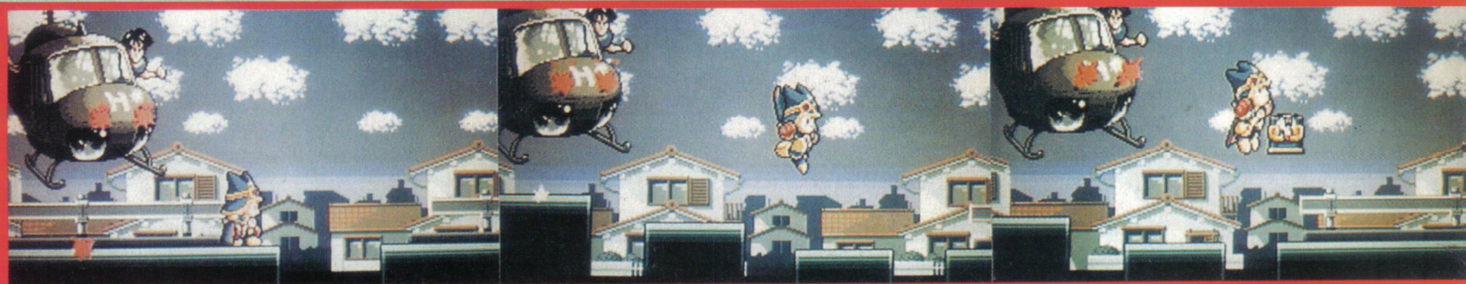
3-8: Dai Oo le méchant qui a transformé Mimola vous attend, et avant de l'affronter, autant dire qu'il porte bien son nom. La technique est simple en apparence: attrapez la boulette verte qu'il crée et balancez-lui dans la tête. Puis allez vers le fond de l'écran et évitez les rayons qu'il vous lance (par séries de trois). Puis revenez, attrapez sa boulette, etc. Attention, si vous ne vous êtes pas saisi de sa boulette, ne restez pas devant, c'est lui qui va vous la balancer.





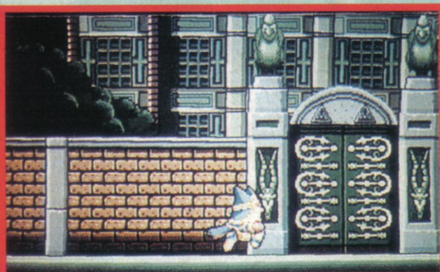






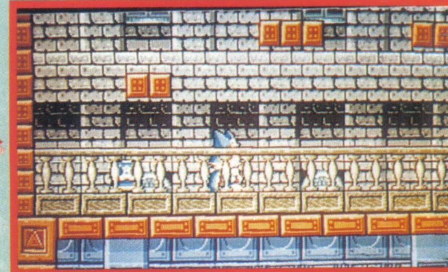
4-2: Houlala, il est fou, revoilà Harako et son Hélicoptère. Bien décidé à vous faire la peau cette fois-ci, il faudra sauter les divers obstacles sans tomber dans les trous. Et vous ne pourrez même pas souffler, vu que le scrolling est continu. Ne vous inquiétez pas, votre course sera de courte durée, car Harako se plantera avec son Hélico dans un immeuble.

HORREUR, ULALUTO, LE RIVAL DE TALULUTO, A ENLEVÉ KAWAY, LA GONZESSE DE HONMARU. ALLEZ, TALU, AU BOULOT!

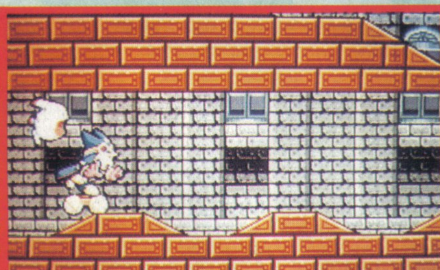


5-1: en route pour le château d'Ulaluto!



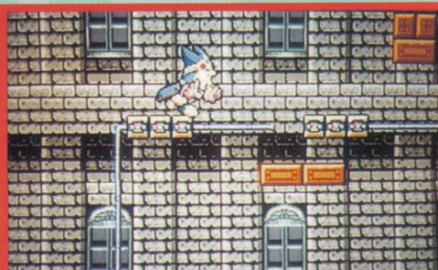


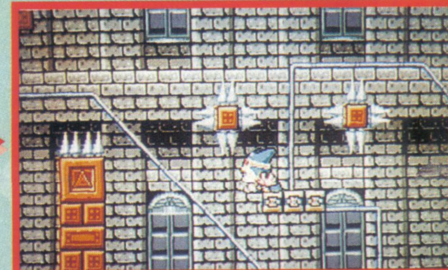
5-2: Rien à signaler, à part ce pot de compote en haut à gauche.



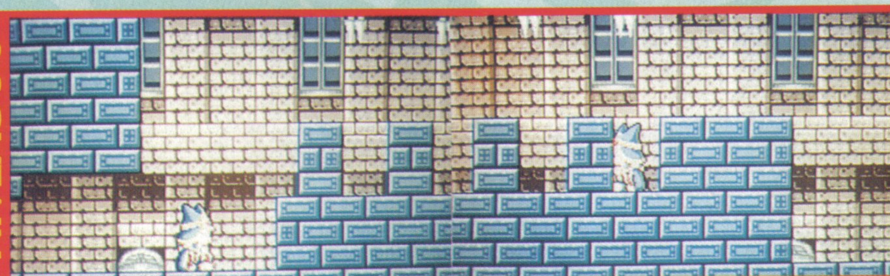
5-3: Dans cette salle, je vous conseille de prendre un chariot et de vous laisser descendre, vous allez voir, ça va rouler comme dans du beurre.







5-5 (1): Empruntez ce chariot, mais ne vous affolez pas si vous le ratez, il continue sa route et revient vous chercher.
5-5 (2): Se baisser est la meilleure des solutions pour éviter ces pointes (remember Marvel Land).



5-6: Ici, il faudra éviter de sauter très haut, malgré l'envie de latter les petits monstres, le plafond étant recouvert de pics.



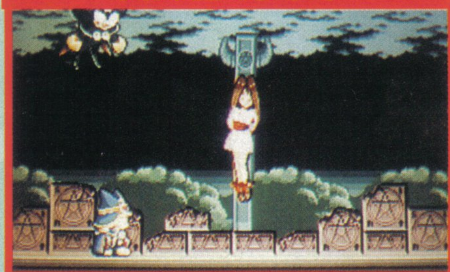


5-4: Ici, il vous faudra escalader, monter toujours plus haut (J'm Destroy a trop suivi ce proverbe). Vous êtes bloqué? Normal, lorsque vous verrez la tête d'Ulaluto, tapez dedans, elle grimacera et vous pourrez monter dessus.

5-7: Le classique du jeu de plate-formes: le labyrinthe final. Voilà comment ne pas sérieusement entamer votre santé mentale:
1: Prenez la porte du milieu qui vous conduit au 2.
2: Allez sur la porte qui vous mène en 3.
3: La porte de gauche mène en 4.
4: Prenez la porte du bas qui mène en...
5: La porte de droite, maintenant.
6: Oui oui, la porte de droite.
7: Tapez le petit truc mauve, il deviendra grand et fort et vous permettra de passer en haut à gauche et donc en 8
8: Tapez dans ce colosse, il rentrera sous terre et vous pourrez alors allez en 9.
9: Ne vous prenez pas la tête: mettez-vous en invulnérabilité et frappez à mort.

5-8: Voilà enfin le grand méchant de l'histoire, le fameux Ulaluto. Pour lui apprendre les bonnes manières avec les filles (et, sans me vanter, j'en connais un rayon là-dessus -NDLR: Personne n'a dit le contraire...-), il faut attendre qu'il vous balance trois petits crapauds, les tuer, puis attendre qu'il descende et, à ce moment-là, aller sur lui et frapper. Sinon, vous allez vous prendre un coup de flamme dont vous vous souviendrez. Voilà c'est la fin, bravo et bonnes vacances.

NIVEAU 5-8





NIVEAU 5-4



NIVEAU 5-7

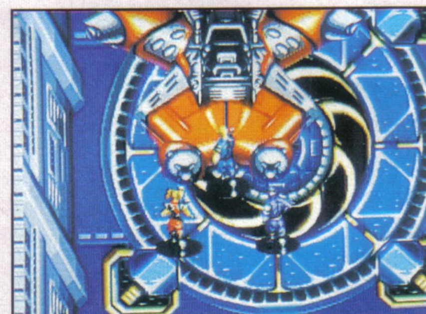
NINJA COMMANDO

LA MACHINE D'H.G. WELLS AU PAYS DES NINJAS !

Si pour vous Philippe Ebly et H.G. Wells sont des noms qui riment avec bonheur, attention les yeux, car c'est parti pour un voyage dans le temps! Diverses époques sont attaquées et dominées par des créatures d'une étrange cruauté... Vos supérieurs n'ont, pour l'instant, que des soupçons, mais il se pourrait que les industries de Mars (et peut-être celles de Bounty et de Crunch) soient derrière tout cette sombre histoire. Il faut que le masque tombe! Trois guerriers sont donc envoyés pour épurer les époques atteintes. Ils traverseront la préhistoire, l'Egypte Antique, le Japon datant de la guerre civile... Grâce à leur magie ou leurs techniques de combat, il leur faudra TOUT détruire, casser, briser, cressoniser (là, ça devient sauvage!) réduire en purée, pulvériser... Ah! Ah! Ah! On va enfin s'éclater ! ! !



Les voici tous les trois, les guerriers voyageurs dans le temps, les G.V.T! Vous vous en doutez, ils ne seront que deux à partir en même temps au combat, heureusement, sinon le jeu se finirait avant même de commencer! Tiens, avant même d'allumer la console ou encore d'acheter le jeu! Ou même avant que le jeu ne soit conçu! C'est d'ailleurs pour cela que les programmeurs ne font pas certains jeux! Ils le finissent avant de l'avoir fait...









Spectaculaires et dévastatrices, le magie des trois guerriers en course seront à utiliser de préférence devant les boss de fin de niveau. En cumulant vos sorts, vous devriez venir à bout de n'importe quels ennemis!

Le pharaon ne posera qu'un strict minimum de problème au duo destructeur. Usez au bon moment de votre magie et le bougre s'en retournera dans son sarcophage! Merci qui? Merci Momie Nova...





Vous pourrez, lorsque votre niveau d'énergie vous le permettra, vous transformer en monstre! Phoenix, tigre ou encore dragon, tout sera là pour réduire l'adversaire en cendres. On a rarement fait mieux dans le domaine de la destruction à répétition...



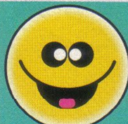
Katana en mains, ce samouraï sorti du Japon médiéval ne sera pas à la hauteur dans ce combat, même si ses adversaires font figure de teckel à poil ras face à ce colosse.



Ces sumos pareront bon nombre de vos attaques de leurs petits poings tout musculeux... Prouvez leur que le poids n'est pas un si bon point! Vivent les nains! Ceux qui se battent contre des sumos géants !



L'action est aussi ponctuée par des phases de dialogues entre les personnages, ce qui introduit un minimum de scénario. Ce n'est pas désagréable (ni très original dans le thème), même si ce n'est pas toujours bouleversant de beauté.



Neo-Geo oblige, une fois de plus, nous sommes devant une super production digne de la XXth Century Fox. Certes, Ninja Commando n'est qu'un simple Commando, mais alors, putain la vache quelle réalisation! C'est du grand art. Encore une fois, nous sommes en présence d'un véritable chef-d'oeuvre de technologie. Les sprites sont animés à la perfection, les couleurs ainsi que les décors de fond sont prodigieux. Plus fort encore, la musique et les animations sonores lorsque les mecs crèvent et explosent dans un torrent de cris dévastateurs, sont d'une sonorité méga convaincante. Bref, inutile d'aller chercher plus loin, Ninja Commando est, une fois de plus, le Top dans le genre.

J'm DESTROY



C'est tout à fait vrai, la réalisation de ce jeu n'est pas ce que l'on pouvait attendre de mieux d'une Neo Geo. L'animation doit subir (c'est le mot!) de très nombreux ralentissements, les graphismes sont très beaux, ce qui change du superbe habituel sur cette machine, et les sons -en particulier les voix digitalisées- ont été bien meilleurs sur d'autres productions. En somme, rien d'exceptionnel a priori. Pourtant, le massacre à la chaîne dans différentes époques, possède son charme et, surtout à deux, on trouve son bonheur dans le carnage et la destruction. Toute forme de subtilité intellectuelle est, bien sûr, bannie de ce jeu qui, en outre, se répète beaucoup. Idéal pour se défouler, Ninja Commando ne devrait séduire que les "accros" de la destruction, tous ceux par exemple qui, comme moi, adorent un Super Smash TV sur SFC. Adeptes de la non-violence, allez voir ailleurs.

TSR

EDITEUR : **ALPHA**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **7**
TAILLE CARTOUCHE : **45 MB**

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 13
SON : 15
MANIABILITE : 18

83%

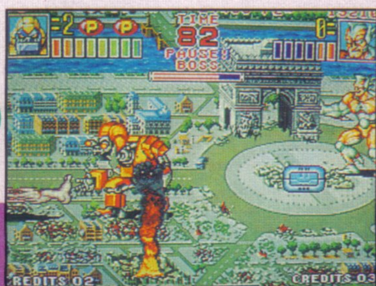
King of the Monsters 2

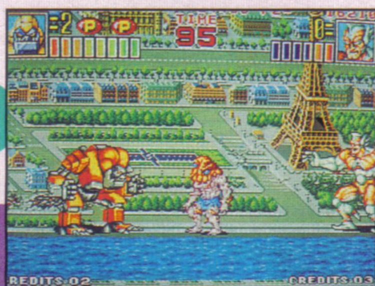
Nous sommes en 1996 et sur la terre règne une pagaïe, pour ne pas dire un b... pas possible. Imaginez un instant que les monstres de cent mètres de haut qui faisaient l'horreur des populations terriennes lors du premier épisode de ce jeu, soient encore là! -Ils ne sont pas morts? -Non, les bougres sont bien vivants, même s'ils ne sont plus que trois. Le problème maintenant pour les monstres -et les humains- c'est que le danger vient d'ailleurs. Je vous laisse deviner... -Heu... Edith revient? Mireille Mathieu arrive au pouvoir et rend son répertoire obligatoire à l'écoute?... -Hep! On s'arrête, je n'ai jamais parlé de torture! J'ai dit que c'était l'horreur, mais restons raisonnables, tiens, je risque même ce mot bizarre que je n'ai jamais compris, cartésiens! Cela pour dire que le danger vient des extraterrestres! Encore eux? On croyait qu'ils étaient tous morts lors de la quinzième version de Space Invaders? -Erreur, ils sont bien là! Et pour abattre tout le monde! Conclusion, les monstres, les nôtres, tentent de contenir l'attaque, les E.T. veulent anéantir nos monstres et nous, les humains, on frappe dans le tas, les deux camps étant aussi dangereux l'un que l'autre. Malins que nous sommes!

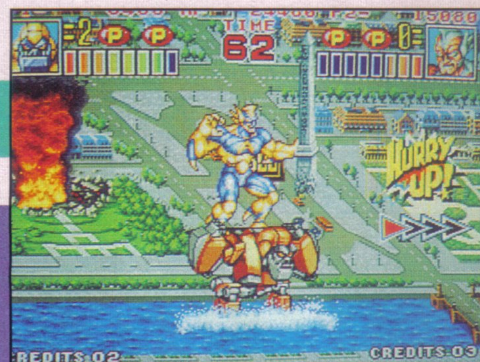


Et hop! Un brin de natation pour ces mastodontes! Quelle élégance dans leur brasse coulée...

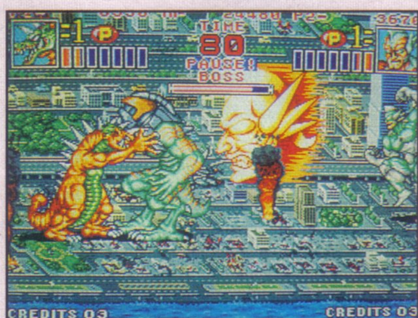
"ILS REVIENNENT, ILS ONT FAIM, ILS NE SONT PAS VÉGÉTARIENS."







Rares sont les jeux se déroulant au pays des vaches, du camembert et des meilleurs magazines de jeux vidéos, c'est-à-dire, la France. En plein Paris, cassez tout! Tour Eiffel, Arc de Triomphe... A vous de faire un Paris Brûle-t-il II!



Atomic Guy, -mais les autres aussi-, pourra utiliser des pouvoirs de combat du genre expéditif. Jugez-en plutôt en regardant cette attaque, aussi belle que destructrice!



Dans cette seconde version, vous aurez à faire à bien des bonus différents et non plus aux seules boules d'énergie. Bombes, sur lesquelles il ne faut pas marcher, ralentisseur, inversion de pouvoir... bien des maux et des malus en perspective!



Ils ont réussi... réussi à faire un jeu différent de son prédécesseur, tout en gardant le même nom. King of Monsters II n'est pas une pâle réplique de la première version. Le cas est assez rare pour qu'on en parle. Il s'agit, cette fois, d'un bon beat them up à scrolling horizontal, les rares moments de scrolling vertical étant surtout réservés à la collecte de bonus en tous genres. Le jeu offre bien plus de variété que son prédécesseur, surtout en ce qui concerne les bonus. Pourtant, il est bien loin d'être un modèle du genre baston. Son principal défaut : les prises très limitées (une demi- douzaine au total!). sinon, il faut bien avouer que King Of Monsters II sait faire preuve de variété dans l'action puisqu'en se battant, il faut aussi éviter certains pièges dus au terrain lui-même. Autre bon point : les décors. Il est très amusant, même délirant, de se promener dans des sites connus et de tout casser. C'est certainement primitif, mais comme il ne faut pas sortir de Polytechnique pour jouer à King of Monsters II... Côté bande sonore, les bruitages sont très bons, mais la musique ne se fait pas assez entendre. Animation et graphisme n'ont pas manqué le rendez-vous, c'est ça la Neo Geo!

T.S.R.





Une fois dans le désert, c'est-à-dire une fois Paris réduit à l'état de souvenir, méfiez-vous aussi bien de vos adversaires que des trous de sables mouvants. Vous le voyez, être broyé instantanément, ce n'est pas drôle, surtout lorsque les continues ne sont pas infinis.



Il n'existe pas de jeu plus galère à tester qu'un jeu sur cette satanée console. Eh oui, c'est toujours la même rengaine, toujours les mêmes plans: tout, techniquement parlant, est toujours parfait. Alors que voulez-vous que je vous dise? Que les bruitages sont déments, que les animations sont pétantes et géniales, que les graphismes sont diaboliquement superbes. Alors oui, je vous le dis. Vous êtes contents, j'espère... A part cela, King Of The Monsters II reste, au niveau de l'intérêt, un jeu limité. C'est-à-dire que c'est drôle, amusant la première demi-heure, on est ébloui par l'ingéniosité des programmeurs, ensuite, tout se gâte et devient lassant. Extraordinaire techniquement parlant, KOTM II es, à la longue, un jeu moyen. Il reste cependant supérieur à son prédécesseur.

J'm DESTROY

EDITEUR: **SNK**
TAILLE CARTOUCHE: **74 MB**
GENRE: **BASTON**
DIFFICULTE: **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1 OU 2**
CONTINUE: **3**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **4**

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITE: 15

83%

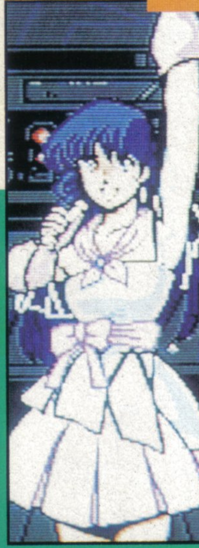


COMBATS MEURTRIERS DANS LA GALAXIE !

MACROSS 2036





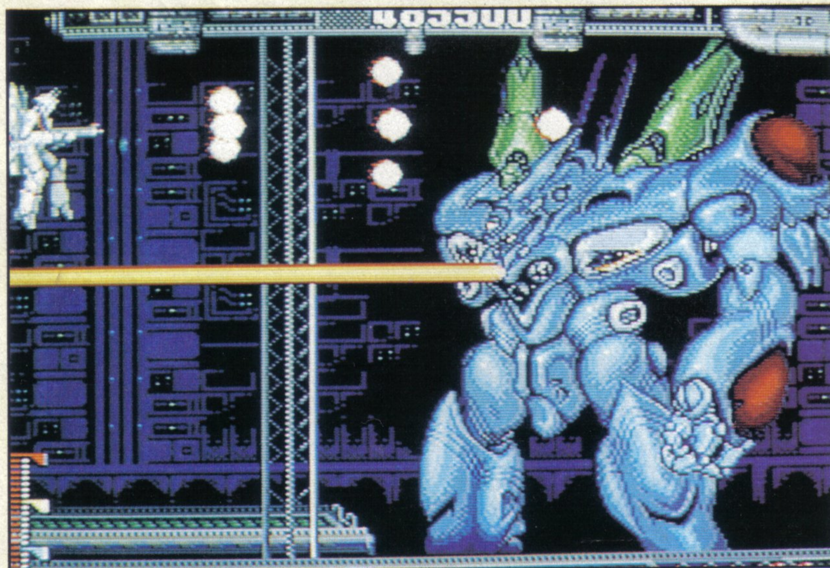






Comme toujours désormais, sur les CD de la NEC, de superbes phases de dessins animés vous seront proposées. Mais cette fois, vous ne les retrouverez pas seulement au début ou à la fin de votre mission, mais pratiquement à toutes les phases importantes de votre périple. Eh.. entre nous, en plus ça parle! Et en vrai japonais s'il vous plaît!

Beaucoup d'entre vous connaissent certainement le dessin animé japonais Robotech. Oui? Eh bien, c'est parfait, car vous pourrez facilement vous faire une idée sur ce qu'est Macross 2036 qui n'est autre que le nom jap' de cette série. Si vous ne saviez pas exactement quand se situait l'action, vous pourrez également l'apprendre, puisque dans le titre, on nous signale qu'elle se passe en 2036. Ca concorde? Alors c'est parfait. Il n'y a plus qu'à vous expliquer ce qui vous attend, au détour de ce jeu. Nous sommes donc au début du 21ème millénaire et la vie suivait son cours tout ce qu'il y a de plus normal, jusqu'à ce qu'un agent terrien des services secrets remarque une anomalie dans le comportement des gens. Ces derniers avaient, en effet, une fâcheuse tendance à ne plus rien faire, à n'être jamais au travail, etc... L'économie de la planète commençait sérieusement à s'en ressentir. Cet agent mena l'enquête une bonne trentaine de jours et découvrit que les gens qui ne faisaient plus rien, étaient en fait... des Aliens!!! Fort de sa découverte, il se précipita dans son bunker secret pour en avertir les personnes compétentes. Après de plus amples recherches, il fut établi que les Robotechs, machines robotiques monstrueuses, étaient prêtes à nous envahir et que quelques "éclaireurs" avaient été diligentés pour préparer le terrain. Fort heureusement, tout fut mis en place pour pouvoir les recevoir comme il se devait, car on les avait repérés quelque part dans un coin de l'espace. On envoya donc le fleuron de notre aviation inter-galactique qui se composait d'une femme et d'un homme hyper-entraînés. A eux deux, ils allaient certainement réussir dans leur périlleuse mission, mais il paraît que vous devez leur donner un coup de main, alors qu'attendez-vous? Tous à vos postes, et pas de quartier!!



A la fin de chacune de vos missions en vaisseau, vous devrez affronter ces fameux Robotechs. Eh oui, quand y'en a plus, y'en a encore! A la façon Forgotten Worlds, vous dirigerez votre propre robot en le faisant pivoter à droite et à gauche, le tir étant, pour la circonstance, automatique. Plus vous progresserez et plus les monstres seront énormes. Quelle information!



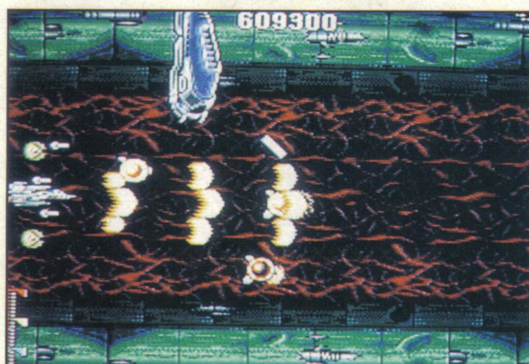
Chaque fois que vous rencontrerez un Robotech, on vous laissera le plaisir de le découvrir avant, histoire de vous foutre la pétoche. En général, ils sont 10 fois plus gros que vos propres robots!



Nous revoilà donc avec un jeu de tir sur CD Rom PC Engine. Et comme qui dirait, Macross 2036 est loin d'être exceptionnel. En fait non, rectification, Macross 2036 est assez mauvais. Disons que ce titre n'a rien de remarquable pour accrocher le joueur. A bord de votre vaisseau, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. En récupérant des options, vous fortifiez votre armement, mais bon, il n'y a rien de bien extraordinaire à cela. De plus, les graphismes et les animations ne sont pas à s'arracher les cheveux de la tête, alors, pour se faire plaisir avec Macross 2036, il faut en vouloir et s'accrocher serré au Joypad. Heureusement il y a les musiques, mais cela ne suffit pas. J'm DESTROY



Avec ce nouveau shoot à scrolling horizontal, on peut dire que le CD ROM NEC est très bien pourvu en matière de jeux de tirs. Après les dernières nouveautés en date, du style Psychic Storm ou Spriggan II, il était difficile de rester au niveau. Eh bien, je dois dire que cela est effectivement le cas. Et même mieux. C'est vraiment un réel plaisir de tirer sur tout ce qui bouge. Même si parfois on a droit à quelques ralentissements assez ennuyeux, mais pas très gênants finalement. On peut même dire que lorsque ça va vite, ça va vite! D'autant plus que vous pouvez paramétrer la vitesse du jeu, ce qui est alors assez intéressant. Et si les graphismes des monstres sont loin d'avoir été réalisés par le peintre David, on peut dire, par contre, que les décors de premier ou d'arrière- plan sont superbes. La musique est, bien entendu, sublime, bien aidée par des bruitages très convaincants. Pour ce qui est de la durée de vie, il faut que je vous dise qu'elle dépend de vous, car plus vous irez loin, plus vous pourrez bénéficier facilement de continues supplémentaires.
Bref, un très bon shoot, sans tout de même rivaliser avec le génialissime Gate of Thunder. TRAZOM



Dans cette phase assez spectaculaire à la Aéroblaster, vous trouverez sur votre chemin de multiples bonus (pastilles jaunes), que vous n'aurez pas trop de difficulté à vous procurer. Car avec l'arme que vous possédez, se frayer une route sera un jeu d'enfant. D'autant plus que deux petits modules se sont agrippés à vous. Ils seront très précieux.



Des tirs super-puissants, en veux-tu, en voilà! Il y en a de toutes sortes. Ici, par exemple, vous avez en votre possession une arme destructrice, qui pourra délivrer toute sa puissance, seulement si vous laissez retomber la jauge d'énergie qui se trouve en bas à gauche.



Eh oui, vous l'avez certainement compris, il faudra que vous passiez obligatoirement par un magasin inter-galactique pour vous procurer des armes de plus en plus puissantes. Plus vous jouerez, plus votre score (alias votre niveau de fric), sera élevé et plus vous pourrez vous servir dans les étalages.

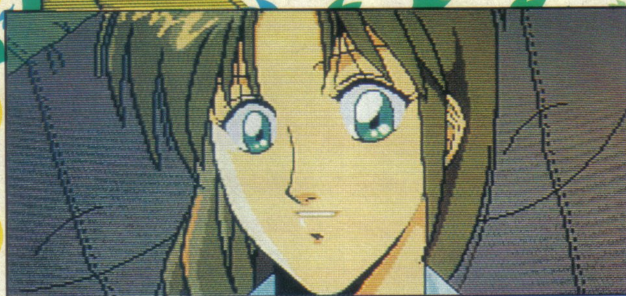
EDITEUR : **NCS**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **4**
MACHINE : **SUPER CD ROM 2 NEC**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **VARIABLE**
NOMBRE DE NIVEAU : **5**

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 18

84%

ADVENTURE OF CHRIS

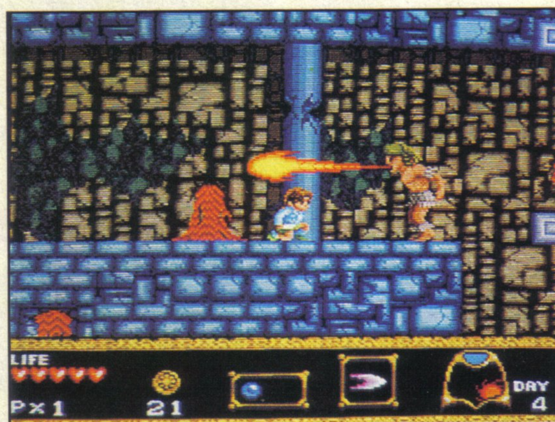
A LA RECHERCHE DU PERE PERDU!





Comme il est de coutume sur CD ROM NEC, vous serez une nouvelle fois confronté à ces superbes dessins animés aux couleurs miroitantes. En passant, vous ferez la connaissance des principaux protagonistes du jeu, et vous vous ferez peut-être une idée sur le pourquoi du comment de l'affaire. A vous de décider si oui ou non vous allez partir à l'aventure, ami !

Tout a commencé le jour où Kajimura, un homme de sciences comme l'on dit, et qui avait la passion de l'aventure, un peu comme Indiana Jones, découvrit en compulsant des anciens manuscrits, qu'un trésor secret avait été enfoui quelque part au fin fond d'une jungle. Un bon nombre d'expéditions avaient d'ailleurs été entreprises pour essayer de le retrouver, mais toutes, sans exception, furent vouées à l'échec et l'on n'eut plus jamais de nouvelles de ces aventuriers. Tous pourtant étaient des hommes de grand talent et connaissaient le terrain comme leur poche. Désormais, tout le monde se demande ce que sont devenus ces explorateurs. Kajimura, qui avait suivi ces "nouvelles" de très près, avait également décidé de partir à leur recherche. Mais voilà que peu de temps après avoir décollé de son port d'attache pour se retrouver dans cette fameuse jungle, la fille du professeur reçut une lettre de son père qui semblait l'informer qu'il avait de gros problèmes. L'ayant à peu près localisé à l'aide des précisions données par cette lettre, elle décida de partir à son tour à sa recherche. C'est désormais à vous de jouer, pour tenter de retrouver sa trace, et peut-être découvrir autre chose de beaucoup moins agréable...



Les lanceurs de flamme, vous connaissez? Non? Eh bien, vous allez faire leur connaissance. Vous avez intérêt à ne pas moisir ici trop longtemps. Sinon vous risquez de vous transformer en gigot rôti. Pour le type qui est en face de vous, il paraît que vous seriez appétissant. Gloup!



J'ai vu une fois une émission à la télé, une sorte de prêtresse qui tentait -et qui réussissait (!)- de faire trois baisers sur le front d'un cobra. Vénimeux évidemment! Peut-être devriez-vous en faire autant pour essayer d'apaiser sa colère légitime. Ou si vraiment vous n'êtes qu'une poule mouillée, vous pourrez très bien vous débarrasser de cette bête immonde en lui tirant dessus. C'est radical!



Admirez ces superbes graphismes! On sent vraiment le crépuscule vous tomber dessus. Ces espèces de moines tueurs vous en feront voir de toutes les couleurs, mais heureusement que vous avez l'arme-boomerang. Vous pourrez d'ailleurs en augmenter la puissance. En passant, regardez en bas à droite, vous n'avez pas beaucoup de temps. Il est limité en nombre de jours.



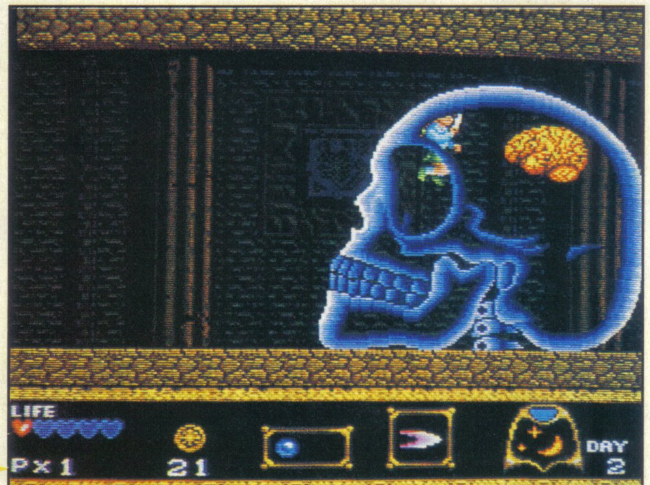
Pour de la plate-forme, c'est de la plate-forme! La première pensée qui m'est venue en voyant ce jeu fut: "Wonderboy!". Comment ne pas voir en ce jeu l'ancêtre même de nombreux hits? La maniabilité Pc enginienne, le son Cdromien, ce jeu a tout pour plaire, ou presque. En effet, les graphismes du jeu sont très maigres, même si parfois on est agréablement surpris, mais sans plus. Ce n'est donc pas dans des effets spectaculaires qu'il faut rechercher l'intérêt de ce jeu, mais plutôt dans ses innovations (plateaux synchrones, cocktails d'armes) tres sympathiques. En fait, Adventure of Chris aurait pu s'intituler "Legendary Axe Jr", car la réalisation est correcte, et l'interêt de jeu excellent. **GREG**



Pour un jeu de plates-formes, c'est un jeu de plates-formes! Vous n'aurez vraiment aucun répit. A tout moment, vous devrez jeter un oeil à gauche, à droite, en haut... Un peu partout, quoi! Au fur et à mesure de votre progression, vous récolterez des bonus qui vous permettront de vous revitaliser, de vous fournir en armes plus puissantes (boomerangs, tirs...), ou encore de vous procurer des pièces d'or qui feront toujours du bien dans le porte-monnaie. Le personnage, quant à lui, répond très bien aux injonctions du joypad, de sorte que vous pourrez aisément sauter, vous baisser, tirer, etc... assez facilement. Les niveaux sont variés, beaux graphiquement, de même que les ennemis et les monstres de fin de niveau. Au niveau son, je dirai plutôt que c'est la musique qui s'offre la part du lion. Elle est vraiment superbe, en regard des sons assez simplistes pour un CD ROM (en dehors des voix humaines!). Bref, c'est un bon jeu. **TRAZOM**



Là, vous possédez certainement l'arme la plus puissante qui soit. Le boomerang vert, pour faire peur aux martiens, fait des ravages. Dans n'importe quelle circonstance, vous en aurez grandement besoin. En tirant très rapidement, vous pourrez même obtenir deux tirs simultanés, ce qui est loin d'être désagréable.



Aaah! Un monstre de fin de niveau! Enfin. On se demandait vraiment pourquoi on n'en avait pas vu jusque là. Pour la peine, on vous en a laissé un gros morceau. Une tête de mort avec un cervelet. A votre avis, que faudra-t-il détruire? Le cerveau? Bravo, vous avez gagné une boîte de choucroute garnie! Cela dit, ce ne sera pas tellement évident car il se défend le bougre.

EDITEUR : **PACK-IN-VIDEO**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **5**
MACHINE : **CD ROM NEC 2**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 16

80%

LYNX

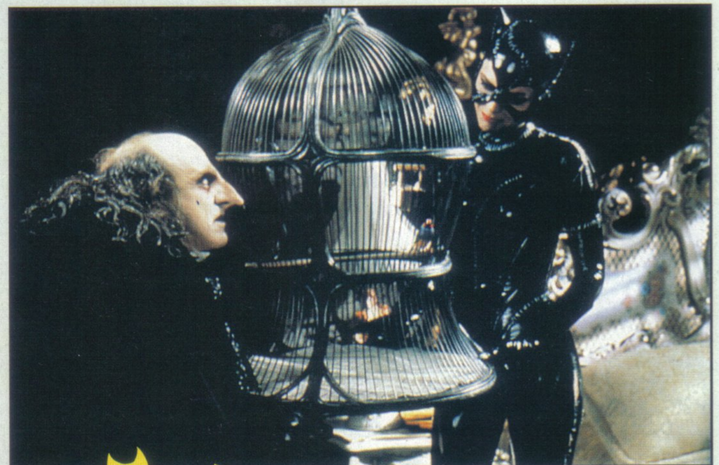
CHAUVE-SOURIS QUI PEUT, BATMAN EST DE RETOUR!





Avec de superbes graphismes de ce genre, reliefs des sculptures sur les murs et tout le reste, je ne vois vraiment pas quel jeu, sur ce plan, pourrait être comparé à celui-ci sur la Lynx. Ils ne doivent pas être très nombreux. En tout cas, notre héros n'a pas vraiment le temps de regarder le paysage car il est à chaque fois assailli par une meute de fous-furieux qui veulent lui couper ses ailes de...: chauve-souris.

BATMAN Returns

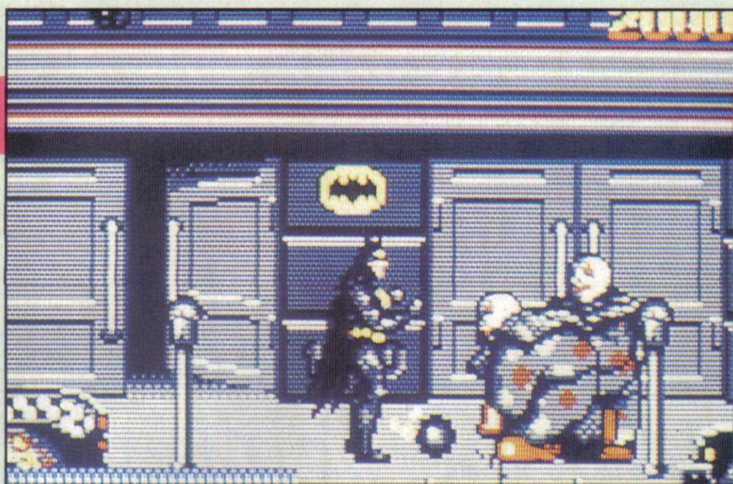


De nouveau, dans la belle ville de Gotham City, c'est le foutoir le plus total. Mais qui est responsable de ce radical changement, alors que justement tout avait été fait pour que tout aille pour le mieux dans ce charmant lieu. Mais que voulez-vous, lorsqu'on est un super-vilain comme le Pingouin, on ne prend jamais de vacances. Et tout est prétexte, à ses yeux, pour semer le trouble et empêcher les gens de vivre en paix. Il ne lésine pas sur les moyens pour arriver à ses tristes fins. Puisque cette fois, il est même allé jusqu'à débusquer une certaine Catwoman pour essayer de perpétrer ses maudits crimes. Eh oui, vous l'avez tous compris, le Pingouin est de retour! Mais ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il va précipiter la venue de son ennemi de toujours. En effet, par un coup de téléphone de Gordon, le commissaire de police de la ville, Bruce Wayne en personne va devoir intervenir!

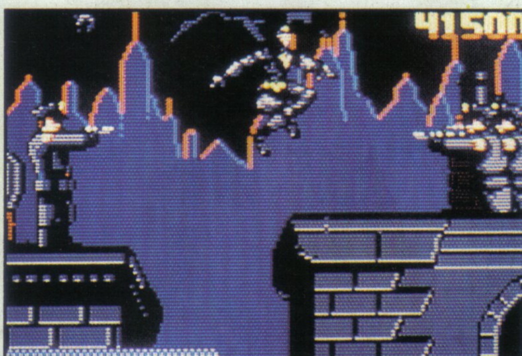
Pardon?... Ah! Je vois que vous ne savez pas qui est ce mystérieux personnage! Il s'agit tout simplement de... BATMAN!! Il est de retour pour mettre ses mortels ennemis en échec. Notre seul espoir repose sur ses solides épaules et sa belle réputation de triomphateur. Notre héros va-t-il réussir à mener à bien sa nouvelle mission? Toujours est-il qu'à peine avais-je fini de taper mon texte, qu'il avait déjà sauté dans sa Batmobile pour accomplir son devoir. Quel homme ce Batman!



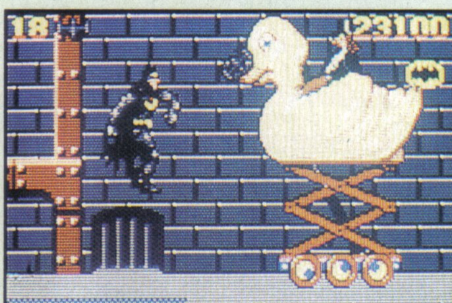




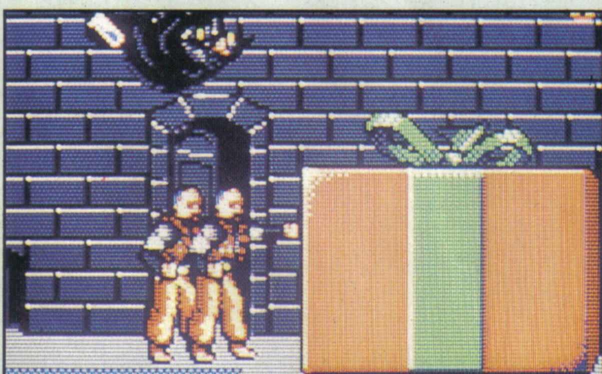
Le pauvre Pingouin est en train de passer un sale quart d'heure dirait-on. Il est tout boursouflé. Cela dit, il n'a peut-être pas encore dévoilé toutes ses bottes secrètes. Alors restez sur vos gardes! Au-dessus de vous, vous pouvez voir un bonus Batman qui vous remettra votre jauge d'énergie à niveau. Certains autres vous permettront d'avoir de nouveaux Batarang, fameux boomerangs de notre héros.



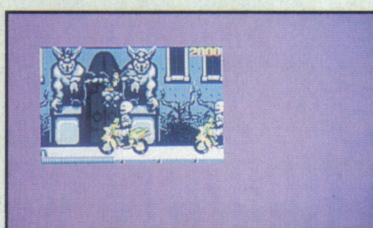
Voyons voir, vous êtes en haut d'un building, des flics sont postés en face de vous, et sont prêts à vous fiche une rouste que vous n'oublierez pas de sitôt. Mais oui, c'est bien ça! Dans le deuxième niveau, Catwoman a fait croire aux autorités que vous aviez assassiné la princesse Ice. Pour leur échapper, soyez aussi agile qu'un félin. Mais attention, car plus dure sera la chute!



Le monstre du premier niveau. Un des hommes du "Pingouin" sur une cocotte en papier géante?!... Attendez, je vérifie... Non, je n'ai pas rêvé, c'est bien cela. Je vous le confirme. Il paraîtrait que sur ce coup-là, c'est Ouglet's en personne qui aurait refilé des tuyaux au Pingouin sur la façon de tromper l'ennemi. Ce dernier avait, semble-t-il, oublié le premier commandement Ouglet'sien: "A Ouglet's tu ne te fieras point". Si on vous le dit ma bonne dame!



Oh! Un paquet-cadeau! C'est pour moi? Oh merci m'sieur, c'est très aimable à vous m'sieur! Ma femme me dit toujours que... Bon, bref, dans ce paquet, des fous à moto peuvent en sortir aussi rapidement que subitement. Mais si vous êtes assez habile et curieux de naissance, allez donc faire un tour dans la boîte géante, peut-être y découvrirez-vous quelque chose d'intéressant.



des fous à moto feront tout et même plus, pour essayer de vous réduire en vomi de chat. Et je suis poli. D'ailleurs, c'est Ouglet's qui me souffle ces conneries. On voit qu'il s'y connaît en la "matière"! Heureusement, pour les éviter, un simple saut périlleux suffira à les rendre fous de rage!



Ah, la Batmobile! Objet de convoitise de toute la rédaction de Joypad! Mais pas touche, c'est à Batman la voiture! Je suis sûr que c'est que pour de la flambe! Et même que Ouglet's y voulait en fabriquer une pareille... et il a créé sans le vouloir la première brouette. On ne peut pas tout avoir!



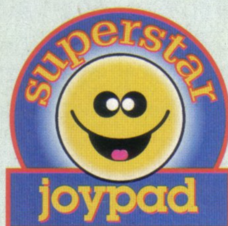
Atari n'est pas réputé pour les sorties rapides de ses jeux sur la Lynx, mais cette fois-ci ils ont battu tout le monde sur le poteau. En effet, des jeux inspirés du nouveau film de Batman sont prévues sur tous les micros et consoles et la version Lynx arrive la première, avant même la sortie du film. Je dois dire que je trouvais cela inquiétant, car j'avais peur que cette version ait été bâclée pour sortir plus rapidement. Et bien ce n'est pas le cas, ce jeu est fort bien réalisé, avec des graphismes soignés et des sprites de bonne taille. Batman Returns est un bon jeu de baston qui vous donnera du fil à retordre. Non seulement il faut faire le coup de poing, mais il est également indispensable de sauter avec beaucoup de précision pour éviter les bâtons de dynamite que l'on vous lance ou encore pour éviter les motards qui vous mènent la vie dure. Un jeu qui ne manque pas de punch! **AHL**



Sur la portable d'Atari, on a rarement vu, combinés en même temps, des sprites énormes, une très bonne maniabilité, une bonne ambiance sonore et de très beaux graphismes. Bien entendu, si je vous dis cela, c'est parce que Batman, le Retour, réunit à lui seul toutes les caractéristiques que je viens de citer. Eh oui, vous avez bien lu. Nous sommes bel et bien en présence d'un soft qui devrait faire beaucoup de bruit. Là, je crois qu'on donne vraiment à la Lynx les moyens de s'exprimer. Le personnage répond parfaitement aux moindres mouvements du joueur, ce qui est absolument primordial pour un jeu de baston. Les différents bonus que vous récolterez ici et là ne sont pas posés par hasard, car parfois, il faudra vraiment être au maximum de sa vitalité pour pouvoir avancer. C'est à vous de voir. La difficulté est, bien sûre, progressive, même si les monstres de fin de niveau ne sont pas des foudres de guerre. Bref, accompagné de superbes musiques, vous allez enfin pouvoir jouer bientôt avec le "new" Batman. Le film sortant, lui, aux alentours du 15 Juillet. **TRAZOM**

EDITEUR : **ATARI**
GENRE : **BEAT-THEM-UP**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 17



93%

CONCOURS

joypad

KONIX
COMPUTER PRODUCTS

GAGNEZ
• UNE CONSOLE DE VOTRE CHOIX
• DES JEUX SUR CONSOLES, GAME BOY, NES, SUPER NINTENDO, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE!!!

JOYPAD & KONIX vous proposent de créer le JOYSTICK DU FUTUR, pour votre console SEGA ou NINTENDO.

HIER



SPEEDKING with AUTOFIRE SEGA® Master System NINTENDO® Entertainment System

DEMAIN, POURQUOI PAS LE VOTRE?

QUE FAUT-IL FAIRE POUR GAGNER?
Renvoyez vos dessins ou prototypes à JOYPAD. Les plus intéressants seront récompensés en recevant des cartouches de jeux sur GAME BOY • NES • SUPER NINTENDO • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE. Lorsque vous nous écrirez, n'oubliez pas d'indiquer vos noms et adresse et la ou les consoles que vous possédez.

LES LOTS
LE MEILLEUR DESIGNER EN HERBE, GAGNERA UNE CONSOLE DE SON CHOIX, ET PASSERA UNE JOURNEE CHEZ JOYPAD AVEC SES REDACTEURS PRÉFERES, ET RECEVRA EN TROPHÉE LE MOULE DE SON ŒUVRE.

RÈGLEMENT:
1/ KONIX & JOYPAD organisent un concours ouvert à tous.
2/ Les membres de JOYPAD & KONIX n'ont pas de droit d'y participer.
3/ Ce concours sera clos le 14 septembre à minuit.
4/ La liste des gagnants paraîtra dans JOYPAD d'octobre.

MEGADOSSIER LYNX



Hi guys! Autant vous mettre tout de suite dans le bain, les vacances ne se passent pas super super pour tout le monde. Héhé, vous voila changé en singe par un magicien qui a enlevé Florence. Pourquoi Florence? Ben, pourquoi pas Huguette, ou Louise, Ginette, Raymonde, Florence.....

STAGE 1
LA CAVERNE LABYRINTHE.

Ne pleure plus, Toki, et cours devant toi. Notez qu'il vaut mieux ne pas foncer comme une brute, des singes sauteurs et des zombies sortant de l'écran vous tueront avant même que vous vous mettiez à cracher. Après cela, le casque. Ah, le casque, pour le récupérer, il faudra rester sur la pierre et, lorsqu'elle descend, attraper le casque et sauter.
Puis sauter vers le tremplin et faire face au projectile qui vous arrive dans le dos.
Le casque le stoppera. Vous arriverez ensuite face au demi-boss. Pour le battre, rien de compliqué, il vous suffira seulement de tirer dans les têtes latérales, puis de grimper à la liane de droite afin de détruire les petits singes. Pour descendre, faites attention car arrivé en bas, un missile vous attend. Pour attraper le bonus qui suit, rebondissez sur la tête de l'ennemi qui passe. Puis montez et tirez en diagonale sur les araignées qui vous barrent le chemin.





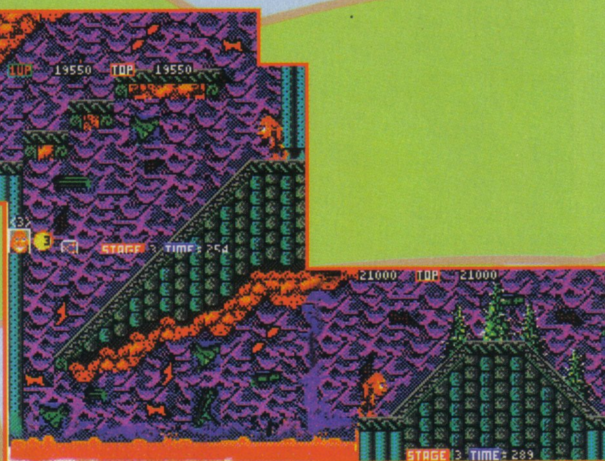
STAGE 2 LAKE NEPTUNE

Dès le départ, montez sur la petite côte et tuez le singe au canon. Puis vers le haut, des oiseaux empêcheront votre progression. Continuez et vous allez ariver dans l'eau. Rien de bien dangereux dans le grand bleu, sauf l'espèce de truc vert avec un bouclier et un trident, qui vous laisse passer à condition que vous répondiez à sa question, mais vu qu'il n'en pose pas, ben... va falloir le tuer. Reculez à fond et mettez-vous juste au-dessus de la roche. Tirez, il s'en prend, lui, plein la tronche et vous rien du tout. Puis presque aussitôt, le boss. Pour le battre, il faut rebondir sur les yeux qu'il vous lance et lui tirer dans la tête.











STAGE 3 CAVERNE OF FIRE

Houla, fait chaud! Evitons de rater la plateforme au-dessus de la lave. ce serait dommage. Puis vous verrez le feu jaillir du sol. Laissez-vous tomber et vous arriverez dans une salle où se trouvent un Phénix et un casque. Foncez prendre le casque et mettez un coup de boule au piaf qui crèvera. Puis en-dessous, se trouve un singe-démon avec des ailes. Foncez et détruisez, avec votre casque, les trois pointes du bas. Continuez d'avancer, vous trouverez une seconde option casque que vous obtiendrez en rebondissant sur la tête du gorille-zombie. Puis continuez et descendez. Vous devrez traverser des lacs de lave, rien de bien méchant.

Puis un deuxième Phénix vous barrera le passage. Pour passer, il faut le battre en attendant son passage et tirer après avoir esquivé sa rafale. Continuons dans la descente, et traversons gaiement la rivière de lave sur de romantiques bris de pierres. Il va falloir ensuite sauter de liane en liane, tel un tarzan. Le timing est le suivant: sautez à droite lorsque la liane est le plus loin de vous. Puis continuez, et il vous faudra combattre Burp. Pour le battre, rien de précis, détruisez ses projectiles et tirez-lui dessus ensuite.



STAGE 4 ICE PALACE

Attention, ici, ça glisse.Attention, si vous sautez sur les petites plateformes, n'y restez pas, sinon elles fondent. Tuez les petits scarabées en montant le plus vite possible, car il arrive que le time soit insuffisant. Au sommet de la premiere corniche, se trouve un casque de foot que l'on peut attrapper en rebondissant sur la tête d'un ennemi. Attention toutefois à la roquette derrière vous. La mer, ensuite. En effet, il va falloir plonger, et dans l'eau glacée. Rien à signaler sinon un sale poulpe qui vous barrera le passage. Pas pour longtemps si vous tirez assez vite. Ensuite, on affronte le mammouth. Il vous balancera ses défenses qui reviennent dans votre dos puis essaiera de vous atteindre avec sa trompe. Sautez au-dessus de celle-ci et tirez. Recommencez la technique à chaque fois.







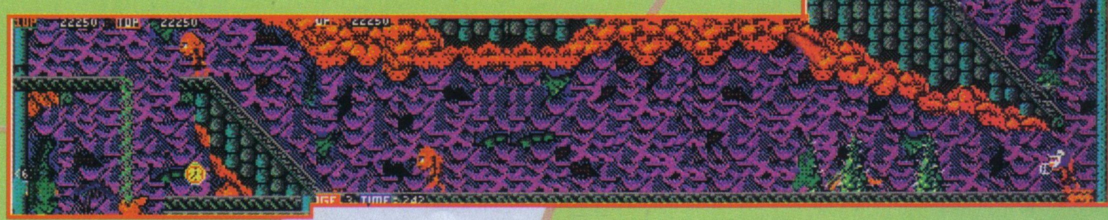
















STAGE 5 DARK JUNGLE

Pas grand'chose à dire de ce stage sinon qu'il faut vous méfier des monstres qui rôdent. Aucune technique particulière pour passer ce stage, mais évitez quand même de trop vous approcher des lézards verts. Pour battre le boss: il faut rester un peu loin du coeur et vous accroupir. Les mains ne vous toucheront pas. Tirez de temps en temps sur les pieds pour les faire reculer et tirez en diagonale sur le coeur lorsque les mains sont parties.



STAGE 5 GOLDEN PALACE

Nous voici donc dans l'antre du méchant. Tirez comme un boeuf sur les singes en armure, car ils envoient des rayons au bout de 10 secondes. Puis prenez garde car le sol cache des pieux. Dans la foulée, pensez à éviter les jets de flammes qui sortent des angles de la dénivellation.(compliqué hmmm?) Attention ensuite dans les escaliers, deux gorilles en armure vous attendent. Si vous ne les éclatez pas, vite fait, vous allez connaître les flammes de l'enfer. Après cela, il va falloir sauter sur le chariot qui arrive et faire gaffe aux distances. Quand vous devrez sauter, sautez toujours au dernier moment et allez vers la droite afin d'augmenter votre vitesse, sinon vous vous planterez en sautant; allez au contraire de la gauche si vous voyez que vous allez dépasser ce second wagon. A savoir que le casque vous permet de détruire les pointes qui flottent dans le vide. Après cela, ben c'est le vilain. Pour battre ce voleur de minjs, il faut lui tirer dessus pour qu'il enlève sa robe et tirer dans son coeur en évitant les boules de feu qu'il envoie. Et voila, il est mort et vous pouvez être heureux. Youpi...

Dossier réalisé par Honk-Honk Greg, le petit chimpanzé malin, mise en page du Linos, le gentil gorille. Je dois bien avouer que ce dossier n'aurait jamais vu le jour sans l'aide immense (et encore le mot est faible, mais vous excuserez le peu de vocabulaire d'un vulgaire singe) et indispensable de ces merveilleuses personnes qui sont le personnel d'Atari France. Sans eux, jamais je n'aurais pu libérer Florence. Ou plutôt Josiane, Ginette, Raymonde, Florence.......



TOKI







STREET FIGHTER II

ENFIN, ELLE EST LÀ! LA STAR DES COMBATS!



En mode "versus", sélectionnez le combattant que vous préférez. Pour équilibrer les duels, il est possible pour les deux joueurs de prendre le même adversaire. Il n'y aura alors qu'une différence, la couleur du sprite.



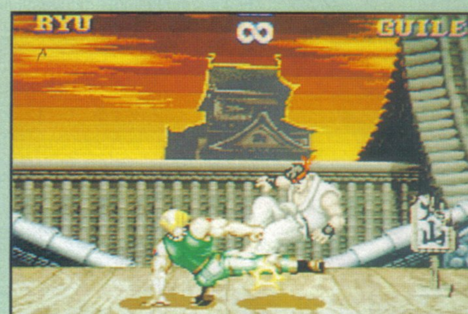
Chacun pour une raison qui ne regarde que lui, dix combattants partent affronter Vega et ses sbires... Experts en arts martiaux, avec aussi, de temps à autre, une touche de magie se matérialisant sous la forme d'un souffle enflammé, ou d'une boule d'énergie, les combats devront remporter deux victoires contre chaque adversaire afin que celui-ci s'avoue vaincu. Dans tous les pays du monde, jusqu'à l'ultime rencontre contre Vega au fin fond de la Thaïlande, vous visiterez des lieux confondants de beauté qui vous imprégneront d'une ambiance idéale aux combats. Shakespeare l'a bien écrit :"La bête la plus féroce connait la pitié, je ne la connais pas et ne suis donc point une bête", même si pour Blanka... mais bon, ce n'est pas si mal, introduire la littérature dans Street Fighter II, il faut le faire!



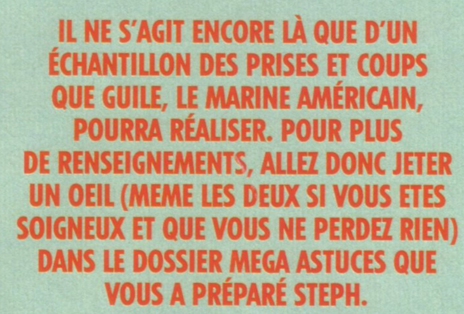
Des décors qui allient le bon goût à l'originalité, même si, pour les éléphants, on aurait pu faire mieux dans ce domaine. Certains décors de fond ont même leurs sprites animés; c'est ainsi qu'en Espagne, le combat se fera sur fond de danse flamenco. El duelo sera sangriento!





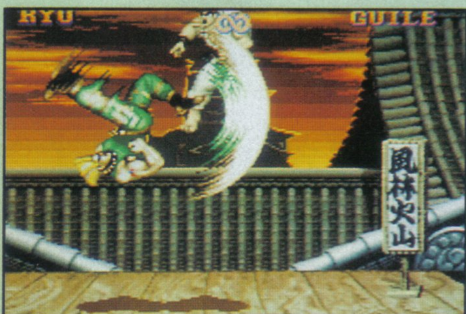






IL NE S'AGIT ENCORE LÀ QUE D'UN ÉCHANTILLON DES PRISES ET COUPS QUE GUILE, LE MARINE AMÉRICAIN, POURRA RÉALISER. POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS, ALLEZ DONC JETER UN OEIL (MEME LES DEUX SI VOUS ETES SOIGNEUX ET QUE VOUS NE PERDEZ RIEN) DANS LE DOSSIER MEGA ASTUCES QUE VOUS A PRÉPARÉ STEPH.



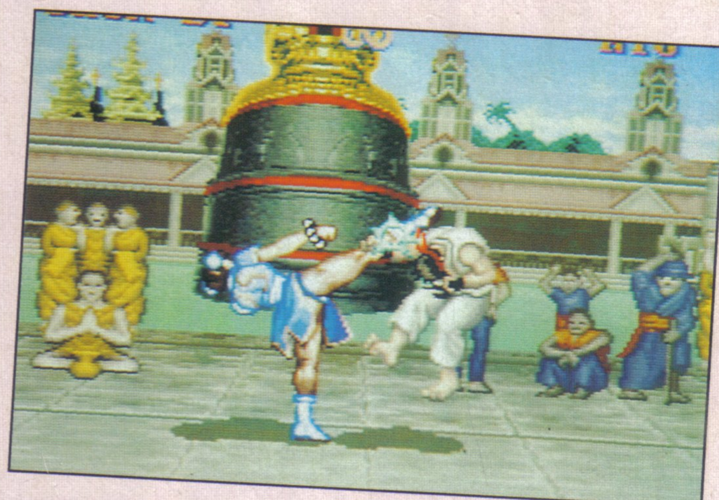




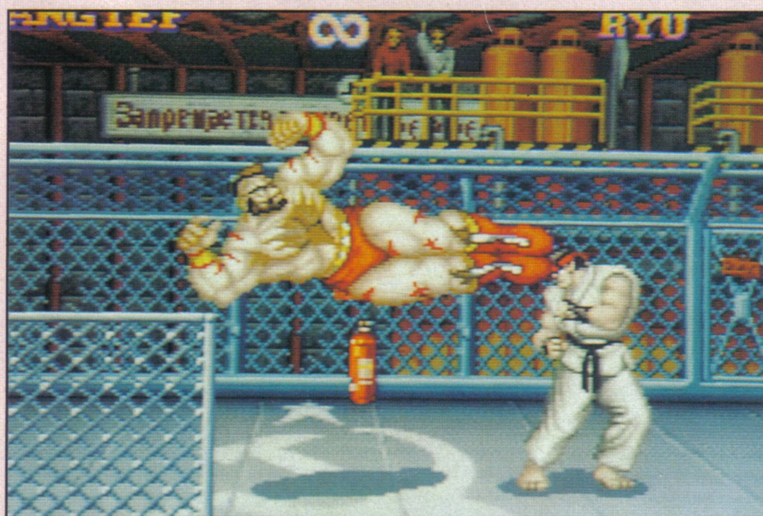




Dhalsim et son souffle destructeur! C'est une fois de plus Ryu qui joue à l'homme-torche, Yann Palach II, le retour du fils de la vengeance qui tenait un cinéma dans les années 60. C'est pour cela, et parce qu'il était petit, que l'on disait de lui "Wouaih! C'est l'petit qu'a l'ciné!". Ryu, quant à lui, finit sa cure en regardant des films comme "Cendres, Rions", ce qui l'amuse beaucoup.

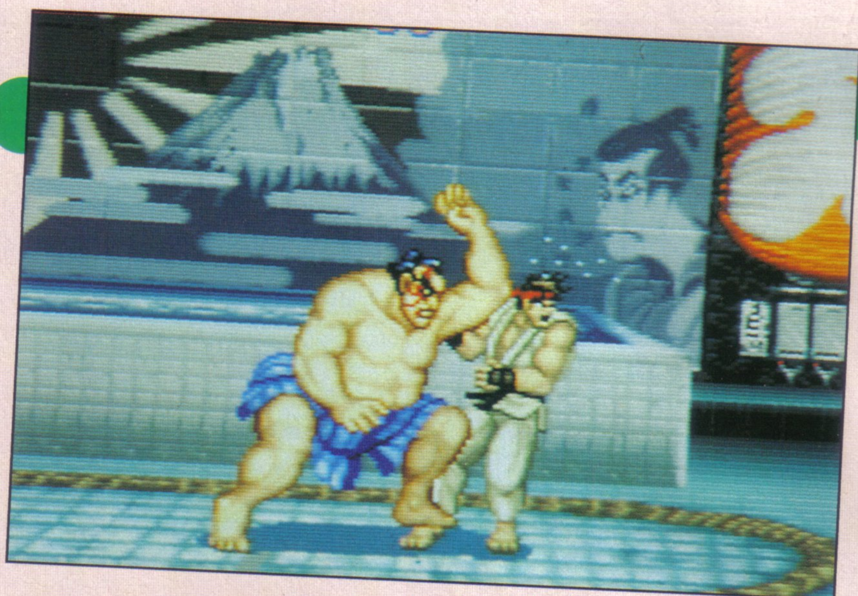


La seule demoiselle du lot : Shun Li! Ryu, qui a voulu la draguer s'en mord aujourd'hui les doigts, avec le peu de dents qu'il lui reste. N'est-ce pas Ryu? - F'était un facrée gamine Fun Li! Mais affenfion les denfs". Admirez au passage le décor!



Venu tout droit des steppes de l'ex URSS, Zangieff en imposera par sa taille et son poids... mais c'est tout!

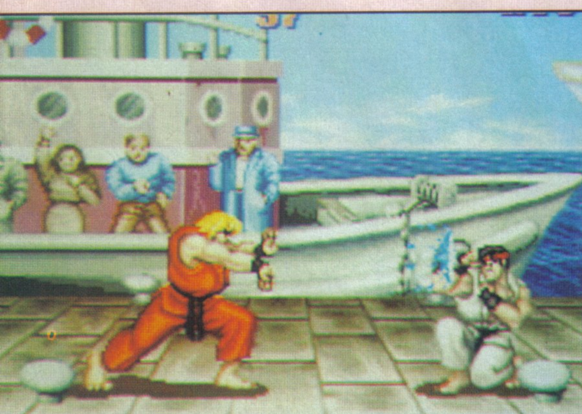




Première hypothèse, le sumo vient de perdre un bras. Seconde hypothèse, la bonne je vous le dis tout de suite, il vient de décoller à Ryu une méga pêche qui fait très mal. Heureusement, Ryu est un malin et il se tient le ventre!



Blanka, la bête de scène (j'ai bien dit de scène! En face c'est Ryu, pas Patrick Dupond!). A la recherche de sa maman, cette brave bête est prête à tout, même à dégager Ryu! Mais qui ne le dégagerait pas avec plaisir?



Ken contre Ryu! L'Amérique contre le Japon! En action, la magie de Ken et une parade de Ryu. S'il pare, Ryu s'en portera beaucoup mieux, s'il part, il sera encore plus tranquille!



Dur de ne pas admettre que Street Fighter II est une pure réussite... technique tout du moins. En ce qui concerne les finesses d'un éventuel scénario ou d'une quelconque stimulation intellectuelle, allez voir ailleurs! Ici, c'est le coin de la baston, et une baston d'une grande qualité (et encore, je suis loin de la vérité!). Deux atouts majeurs : les graphismes et le nombre faramineux de coups possibles. Bien sûr, je n'oublie pas l'animation qui est bien loin d'être en reste. Pour ce qui est des prises, jetez donc un oeil dans le dossier concocté par Steph dans le présent numéro, il suffira à vous convaincre. Pour ce qui est des graphismes, les photos parleront d'elles-mêmes (les premières photos qui parlent, c'est dans joypad!). Peut-on faire des reproches à ce jeu? Peut-être au niveau des musiques? Et encore, le seul reproche à faire, c'est de dire qu'elle ne sont "que" bien. Les sons, bruits de coups portés ou voix digitalisées sont à la mesure de nos espérances. Bref, la réussite est totale pour un jeu qui n'est tout de même pas autre chose qu'un jeu de baston. **T.S.R.**



On l'attendait depuis des lustres et enfin, il est là. Le jeu de l'année est enfin arrivé sur Super Famicom. Et bordel de Zeus, c'est vrai, Street Fighter II n'est pas la moitié d'une daube, ce n'est même pas les trois quarts qu'une daube, Street Fighter II est absolument complètement remarquable. Très connu en arcade, on ne perçoit, avec cette version Super Famicom, que très peu de différence. Certe, au niveau des graphismes, on sent bien que toutes les couleurs, tous les dégradés ne sont pas présents mais à part ça et la musique qui, elle aussi, est un soupçon moins bonne, c'est kif kif bourricot. En frappant sur son adversaire, en matraquant ses ennemis à grands coups de pieds dans la tête on est vraiment aux anges. Tout bouge à la perfection et les mouvements des divers protagonistes sont quasiment parfaits. On est subjugué par l'action, on est transcendé par l'émotion, on est ébloui par les décors et les animations d'arrière-plan. Bref, avec Street Fighter II on est heureux. Une réalisation qui mérite sa réputation. **J'm Destroy**

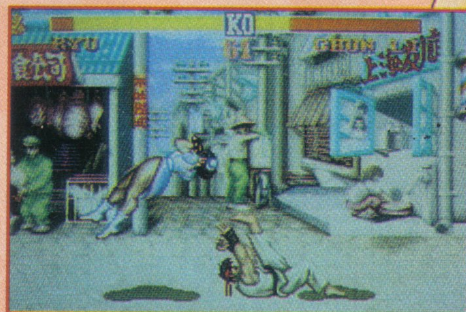
EDITEUR : **CAPCOM**
GENRE : **BASTON**
TAILLE CARTOUCHE : **16 MB**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **INFINIS**

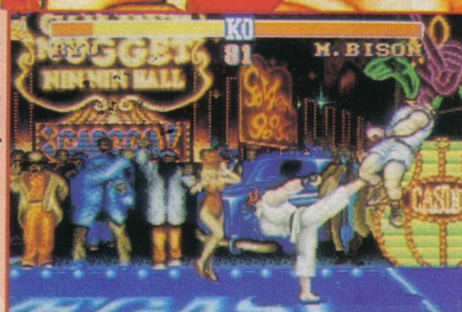
GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16



97%

STREET FIGHTER II







BASES/DÉFENSES

Apprenez à bloquer en haut et en bas rapidement, calmement et avec précision. Si vous réagissez trop rapidement, votre personnage va sauter accidentellement. Il faut vous familiariser avec le joystick. Pour cela, imaginez que le joystick représente votre personnage. Par exemple, quand vous faites Diagonal Haut Droite, votre personnage va sauter vers la droite. Lorsque vous changez de côté, souvenez-vous que les mouvements sont les mêmes mais les combinaisons sont inversées.

MAITRISE DES COMBINAISONS

Street Fighter II nécessite un minutage précis du joystick et des boutons d'attaques. Toutes les techniques d'attaques spéciales et quelques uns des mouvements spéciaux sont réalisés grâce à une combinaison des mouvements du joystick et du bouton d'attaque. Si vous appuyez trop vite sur le bouton, vous risquez de rater les mouvements.

TECHNIQUES DE L'ETREINTE ET TECHNIQUES DE PROJECTION

Dans Street Fighter 2, la victoire passe par la maîtrise de ces deux techniques. Pour étreindre ou pour projeter, votre personnage doit être assez près de l'adversaire. Ceci fait, poussez le joystick vers la droite ou vers la gauche puis appuyez sur le bouton d'attaque(L ou R) pour saisir l'adversaire (lorsqu'il se trouve tout près de vous) et projetez le dans la direction voulue. Dhalsim et Honda ont la plus grande allonge en ce qui concerne cette technique mais l'attaque "Srew Driver" de Zangrief permet d'attraper un ennemi encore plus distant! Bien sûr, cette attaque de Zangrief est plus difficile à réaliser et à maîtriser! Quelquefois, vous pouvez délibérément encaisser un coup pour réaliser la projection.

CONTRES

Apprenez les mouvements qui permettent de contrer efficacement les attaques de vos adversaires, et, par conséquent, vous feront moins de dégâts. Par exemple, si Ryu saute par-dessus Ken, ce dernier peut essayer de le contrer en réalisant un "Dragon Punch". Même un simple "Fierce Punch" ferait l'affaire, bien que plus risqué.

ATTAQUES SPÉCIALES

Apprenez à faire les attaques spéciales de chaque personnage en les réalisant le plus souvent possible, ainsi qu'en les exécutant avec précision en temps et lieu utiles. Par exemple, le "Fireball" ou le "Dragon Punch" de Ken ou de Ryu peuvent laisser ceux-ci vulnérables à une attaque dévastatrice s'ils sont utilisés n'importe quand. Les personnages tels que Guile, Honda ou Blanka, nécessitent que vous les chargiez en énergie en bougeant le joystick dans une certaine direction avant qu'ils ne puissent utiliser leurs attaques spéciales. Vous pouvez charger votre énergie pendant un saut, un coup de pied bas ou un coup de poing. Grâce à cela, Guile peut balancer des "Sonic Boomerangs" les uns après les autres. Blanka aura assez d'énergie pour faire le "Rolling Attack" dix fois ou plus dans une seule attaque! Notez que Guile et Blanka nécessitent la même technique de mouvement du joystick pour réaliser leurs attaques spéciales.

COUPS A REPETITION

Bien que cette tactique de jeu vous déplaise, beaucoup de joueurs n'hésiteront pas à l'employer pour éclater leurs adversaires -Vous, en l'occurrence-. Ces coups à répétition sont très difficiles à éviter et frustrants, surtout si l'on a perdu successivement par leur faute. Pour échapper à ces coups en traître, vous devez d'abord apprendre à les effectuer, vous aussi! Après, rien de plus facile pour vous défendre de vos adversaires, avec ces coups de votre cru! Bien que vous risquiez de perdre vos amis avec cette tactique, pensez à la satisfaction que cela vous apporte lorsque vous faites mordre la poussière à cet adversaire qui semblait si coriace!

NOUVELLES COMBINAISONS

Essayez de surprendre votre adversaire en utilisant des attaques différentes à chaque fois, car beaucoup de joueurs utilisent les mêmes techniques et s'attendent à ce que les autres en fassent autant. Même un joueur novice est capable de se payer le champion local en lui servant des enchaînements qui, bien minutés, lui laisseront un goût amer dans la bouche.

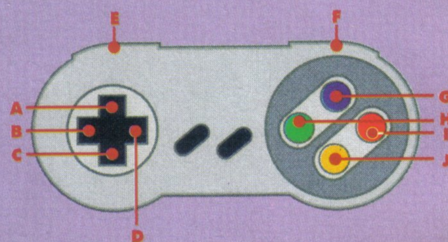
CONNAITRE SON ENNEMI

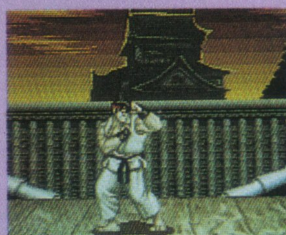
Des problèmes avec ce satané Blanka? No problemo!, utilisez-le pendant l'entraînement! Cette méthode permet de connaître les points faibles de ses adversaires et de les exploiter quand ils sont en face de soi!

COMBATTRE L'ECLAIR

Il existe une tactique de combat imparable contre les adversaires très rapides comme GUILE ou CHUN LI (en utilisant RYU ou KEN).
Comme vous l'avez remarqué, leurs points forts sont leur souplesse et leurs modes de combats assez aériens.
Attendez alors qu'il (ou elle) se jette sur vous et décrochez un uppercut; il (ou elle) abandonnera son coup de pied lancé et retombera au sol, mais avant même qu'il (ou elle) ne le touche (le sol), effectuez un balayage (POWER SWEEP), il (ou elle) sera ainsi déséquilibré(e) il ne vous restera plus qu'à le (ou la) "finir" avec un ou deux HIGH KICK ou FIRE BALL (ouf).

BASES DE CONTROLE DES MOUVEMENTS

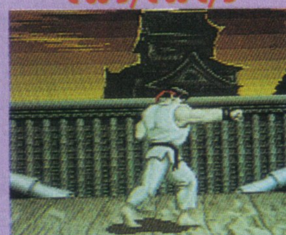



DÉFENSE : B ou B/C


DIRECTION : B ou D


GARDE ACCROUPI : C ou B/C ou C/D


SAUT : A ou B/A ou A/D

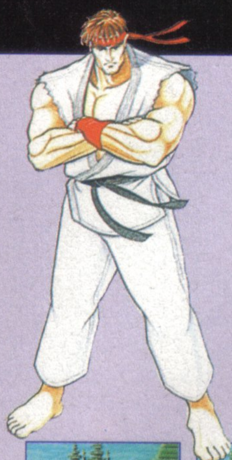

COUP DE POINGS : E+G+H


COUP DE PIEDS : F+I+J

LE "/" REMPLACE LA PRÉSSION SIMULTANNÉE SUR DEUX BOUTONS

RYU

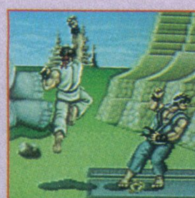
Ryu a une bonne défense, il utilise des techniques et des coups très précis lui permettant de dominer ses adversaires. Il ne vit que pour se battre.



LES COUPS SPÉCIAUX


FIREBALL
500 PTS
bas, bas/gauche, gauche et b


HURRICANE KICK
400 PTS
bas, bas/droite, droite et b


DRAGON PUNCH
300/1000 PTS
droite, droite, bas/droite, droite et Y


LEG TOSS
1000 PTS


BODY TROW
1000 PTS

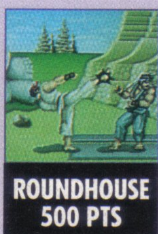
LES COUPS NORMAUX


SHIN KICK
100 PTS


HIGH KICK
600 PTS


ELBOW PUNCH
100 PTS

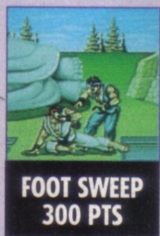

FRONT KICK
300 PTS


ROUNDHOUSE
500 PTS

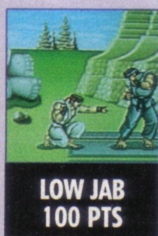

JAB
100 PTS


FIERCE
500 PTS


LOW KICK
100PTS


FOOT SWEEP
300 PTS


POWER SWEEP
500 PTS


LOW JAB
100 PTS


UPPERCUT
300/500 PTS


SPIN KICK
500 PTS


FLYING KICK
500 PTS


FLYING FIERCE
500 PTS

KEN

Ken est un combattant mortel lorsqu'il rentre dans une rage folle. Intelligente et vicieuse, sa tactique consiste à harceler ses adversaires.



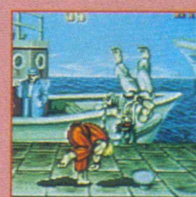
LES COUPS SPÉCIAUX


FIREBALL
500 PTS


HURRICAN KICK
400 PTS


DRAGON PUNCH
1000 PTS


LEG ROLL
1000 PTS

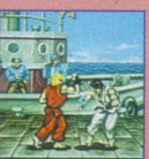

BODY THROW
1000 PTS

LES COUPS NORMAUX

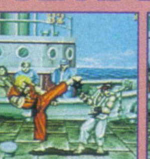

SHIN KICK
100 PTS


HIGH KICK
600 PTS

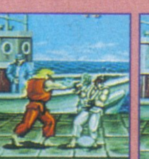

ELBOW PUNCH
100 PTS


FOREARM PUNCH
400 PTS


SIDESWIPE
500 PTS


FRONT KICK
300 PTS


ROUNDHOUSE
500 PTS


STRONG
300 PTS


FIERCE
500 PTS


LOW KICK
100 PTS

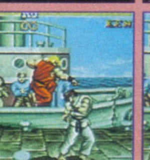

FOOT SWEEP
300 PTS


POWER SWEEP
500 PTS


LOW JAB
100 PTS


UPPERCUT
300/500 PTS


SPIN KICK
500 PTS


JUMP STRONG
400 PTS


KNEE SLAM
100 PTS

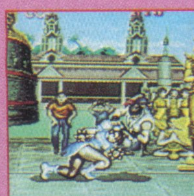

FLYING KICK
500 PTS

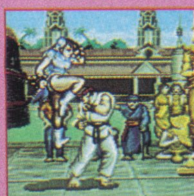
CHUN LI

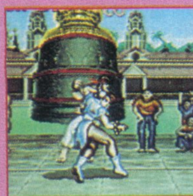
Chun Li est la combattante qui s'est proclamée "la femme la plus forte du monde". Son agilité et ses capacités en sauts sont surprenantes à voir. Elle essaye de venger l'assassinat de son père.

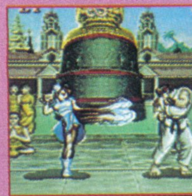


LES COUPS SPÉCIAUX


BODY THROW 1000 PTS


HELL KICK 200 PTS


JUMP TROW 1000 PTS


WIND KICK 500 PTS
B ou A très rapidement


CYCLONE KICK 500 PTS
bas (2 sec.) puis haut et B)

LES COUPS NORMAUX


HIGH KICK 400 PTS


MID PUNCH 400 PTS

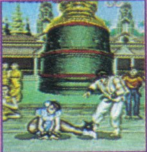

FRONT KICK 100 PTS


HIGH KICK 200 PTS


ROUNDHOUSE 300 PTS


SLAP 100 PTS


POWER FIST 300 PTS


SWEEP 100 PTS


REVERSE SWEEP 200 PTS


LOW KICK 300 PTS

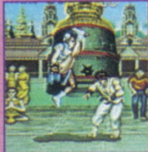

LOW THRUST 200 PTS


POWER THRUST 300 PTS


FLIP KICK 400 PTS


JUMP CHOP 200 PTS


REVERSE KICK 200 PTS


FLYING JUMP KICK 400 PTS


FLYING JAB 100 PTS

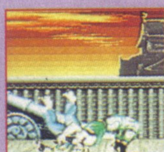

FLYING PUNCH 200 PTS

GUILE

Guile compte sur ses attaques en contre pour gagner ses combats. Son attaque du Somersault Kick fait des ravages chez ses adversaires. Il veut se venger de M. Bison.



LES COUPS SPÉCIAUX


BACK DROP 1000 PTS


BODY SLAM 1000 PTS


SOMERSAULT KICK 1000 PTS
bas (3 sec.), haut et R


SONIC BOOM 500 PTS


SIDE SWIPE 500 PTS


AIR BREAKER 1500 PTS


AIR SLAM 1500/2000 PTS

LES COUPS NORMAUX


BODY KICK 100 PTS


FACE KICK 400 PTS


ROUNDHOUSE 500 PTS


JAB 100 PTS


UPPERCUT 500 PTS


SPIN KICK 300 PTS


ROUNDHOUSE 500 PTS


JAB 100 PTS


UPPERCUT 300 PTS


BACKPUNCH 500 PTS


REVERSE SWEEP 300 PTS


POWER SWEEP 500 PTS


LOW JAB 300 PTS


UPPERCUT 500 PTS


HIGH KICK 400 PTS


POWER KICK 500 PTS


KNEE BUTT 100 PTS


FLYING KICK 300 PTS


STRONG CHOP 300 PTS

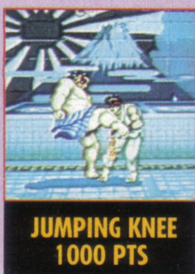
E. HONDA

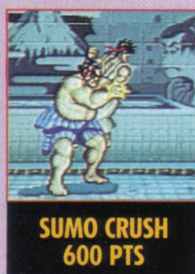
Honda est meilleur sumo de tout le Japon. Sa grande allonge et ses étreintes d'acier sont connues du monde entier.

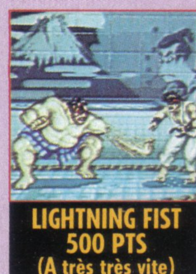


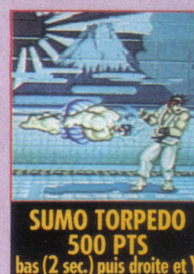
LES COUPS SPÉCIAUX


BODY TROW
1000 PTS


JUMPING KNEE
1000 PTS


SUMO CRUSH
600 PTS


LIGHTNING FIST
500 PTS
(A très très vite)


SUMO TORPEDO
500 PTS
bas (2 sec.) puis droite et Y

LES COUPS NORMAUX


KNEE KICK
900 PTS


MID SLAP
300 PTS


ROUND SHIN
500 PTS


MID SLAP
400 PTS


SUMO CHOP
500 PTS


TOE KICK
800 PTS


POWER SWEEP
500 PTS


LOW THRUST
400 PTS


SIDE SWIPE
500 PTS


JUMP KICK
500 PTS


DIVE BOMB
300 PTS


BELLY FLOP
400 PTS


FLYING KICK
500 PTS


FLYING CHOP
400 PTS

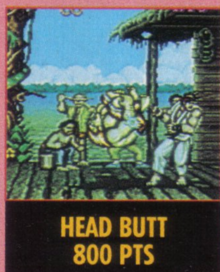

SMASH RIB
200 PTS

BLANCA

Blanka, le sauvage mutant Brésilien, est arrogant et se surestime. Ses attaques sont vives et mortelles, mais il possède aussi des faiblesses particulières.

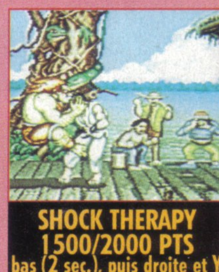


LES COUPS SPÉCIAUX


HEAD BUTT
800 PTS


CANNON BALL
500 PTS


HEAD BITE
500 PTS


SHOCK THERAPY
1500/2000 PTS
bas (2 sec.), puis droite et Y

LES COUPS NORMAUX


KNEE KICK
800 PTS


BACK HAND
400 PTS


BACK HAND
400 PTS


TWIRLER
1000 PTS


FRONT KICK
200 PTS


FLIP KICK
500 PTS


SCOOP
500 PTS


REVERSE SWEEP
400 PTS


LOW KICK
500 PTS


LOW JAB
200 PTS


LOW PUNCH
500 PTS


JUMP KICK
300 PTS


FLYING JUMP
KICK 500 PTS


FLYING PUNCH
400 PTS



DHALSIM

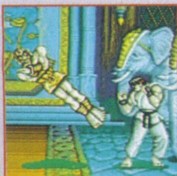
Dhalsim, maître en yoga, veut répandre sa discipline dans le monde entier. Ses membres, qui peuvent s'allonger (...), sont mortels.

LES COUPS SPÉCIAUX


YOGA NUGIE 600 PTS


YOGA FLAME 1000 PTS gauche, bas/gauche, bas, bas/droite, droite et Y, sans relacher


YOGA FIRE 500 PTS


YOGA SPEAR 200 PTS haut, L, R, bas


YOGA MUMMY 200 PTS


BODY TROW 500 PTS

LES COUPS NORMAUX

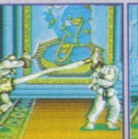

BODY KICK 100 PTS

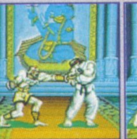

KNEE KICK 300 PTS

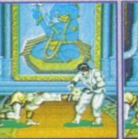

BACKSLAP 200 PTS


BODY KICK SHORT 200 PTS


BODY KICK FRONT 100 PTS


BODY KICK ROUND 200 PTS


JAB 100 PTS


STRONG 100 PTS

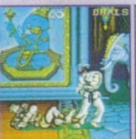

TIERCE 200 PTS


LOW KICK 200 PTS

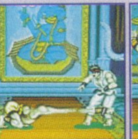

JAB KICK 100 PTS


FIERCE KICK 300 PTS


SLIDE 100 PTS


POWER SLIDE 300


LOW STRONG 100 PTS


LOW FIERCE 300 PTS


JUMP KICK 100 PTS


SUPER KICK 400 PTS


FIERCE PUNCH 400 PTS


ELBOW PUNCH 200 PTS

ZANGRIEF

Zangrief est un catcheur russe (enfin, de la C.E.I.) qui veut rendre son pays fier de lui en battant le renégat M. Bison. Il est aussi fort qu'un bœuf.

LES COUPS SPÉCIAUX


PILEDRIVER/ SCREWDRIVER 1000/2000 PTS de trés prés, gauche et Y


SPIN PUNCH 500 PTS


FLIP THRUST 500 PTS


BODY TROW 500 PTS

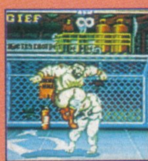

WHIP SMASH 1000 PTS


BRAIN BUSTER 1000 PTS


SWAN DIVE 400 PTS


CHIN SMASH 400 PTS

LES COUPS NORMAUX


KNEE SLAM 200 PTS


BODY KICK 400 PTS


SPIN KICK 500 PTS


BODY CHOP 200 PTS


POWER CHOP 100 PTS

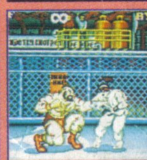

SHIN KICK 200 PTS


FACE KICK 400 PTS


PUNCH 200 PTS


FIERCE PUNCH 100 PTS


LOW KICK 400 PTS


LOW CHOP 200 PTS


LOW PUNCH 400 PTS


JUMP KICK 500 PTS


JUMP CHOP 100 PTS


POWER CHOP 300 PTS


KNEE TRUST 200 PTS


SUPER CHOP 400 PTS


KILLER CHOP 100 PTS

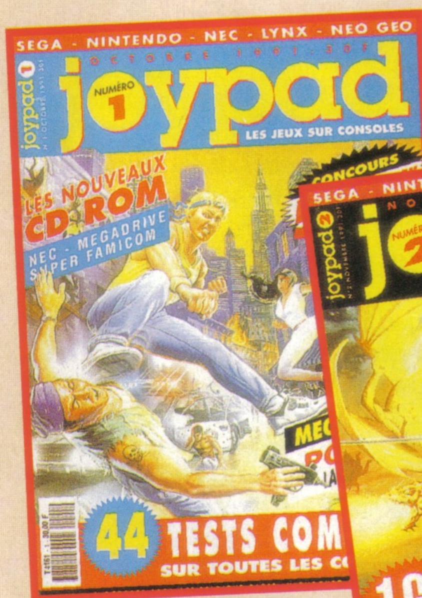
JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

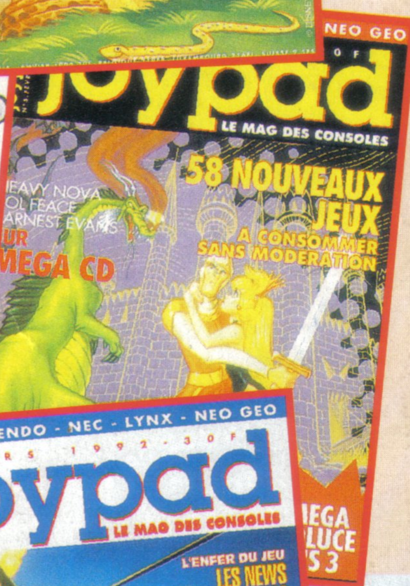
Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!













Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:..Prénom:..

Adresse:..

Code postal:....................................Ville:...

Votre console:..Votre âge:.......................

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

SUPER FAMICOM

RENDEZ-MOI MON ÉPÉE!



C'est l'histoire d'un Dieu mythique super puissant qui était parti en vacances d'été dans le sud de la France. Un petit claquement de doigts et pif paf!, il vida une plage de tous ses occupants pour pouvoir venir s'y reposer dans le calme! Le genre cataclysme et compagnie! D'ailleurs, il fut bien emmerdé après, car prendre un bain de soleil dans un cratère de vingt mètres de profondeur, ce n'est pas toujours aisé, même quand on s'appelle Marcel Dieu! Ces détails pratiques mis à part, notre Dieu décida d'organiser un concours de châteaux de sable avec ses copains. Comme c'était lui le meilleur, il gagna, avec une tour gigantesque de plusieurs centaines de mètres de haut. Les joyeux lurons se tapèrent un bon gueuleton à la taverne du coin et repartirent dans leurs cieux respectifs. Depuis, les tout petits humains décidèrent de garder cette tour en hommage à leur dieu préféré (Marcel justement!). Chacun des 50 étages est constitué d'une sorte de musée à la gloire des époques passées, jusqu'au dernier, considéré comme une passerelle avec l'au-delà, les dieux eux-mêmes. Aujourd'hui, les forces du mal ont pris possession de la tour et comptent bien régner sur tout le pays en brisant les liens entre les mortels et les dieux. Mais heureusement, vous êtes là, prêt à venir en aide aux habitants de Drokmar. Comme vous êtes bâti à la Schwarzeneger dans Conan, que vous maniez le sabre comme Zorro et que vous connaissez la magie comme ma petite cousine (elle lit Okapi et connaît un tas de sorts!), la tâche paraît simple. Pas si simple que cela en fait; en effet, il va falloir vous taper les 50 étages un par un sachant que chacun d'eux est bourré de monstres divers et variés. Je citerai les gobelins de toutes les couleurs, les squelettes en armure, les momies géantes ou encore les monstres de pierre, une vraie galerie des horreurs! Vous démarrez l'aventure aux abords de la tour, muni d'une dague en plastique! Mais ne vous inquiétez pas p'tit gars!, vous allez trouver des épées de toutes les tailles lors de vos pérignations, jusqu'aux plus grosses (et efficaces) dans les derniers niveaux. Des compagnons de guerre vous attendent enfermés dans des cachots tout le long du chemin; à vous de récolter les clés pour les délivrer et ainsi bénéficier de leur aide. En avant Tacata!





La fameuse tour aux 50 niveaux! Le côté dommage de l'affaire reste le fait que l'on peut commencer le jeu au 33ème niveau sans avoir à passer par les niveaux précédents. Le but final est de récupérer l'épée la plus puissante se trouvant au dernier niveau.



Le niveau 19 et ses énormes masses d'armes qui tombent tout au long de votre progression. Comme il faut en plus ne pas louper les petites plates-formes (sous peine de griller tout cru!), le suspens est souvent à son comble quant à votre durée de vie!

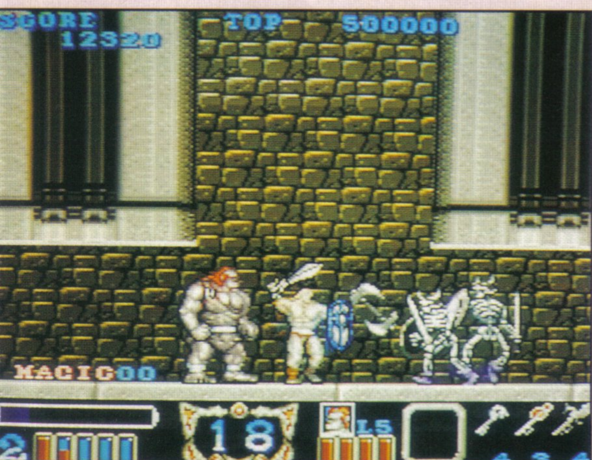


Montez vite pour aller au niveau suivant!

La momie tout droit sortie de Castlevania IV pour son grand retour à l'écran! Quelques coups d'épée bien placés et les bandelettes tomberont! Votre santé est symbolisée par la barre en bas à gauche. A chaque passage de niveau, vous gagnez une barre dans la jauge. Lorsqu'une jauge est remplie, une nouvelle apparaît dessus. Si, par exemple, vous voyez le chiffre 2 devant, c'est que vous possédez une réserve de vie de trois jauges (n°0, n°1 et n°2).

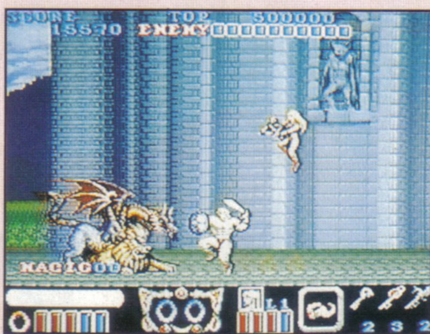


Vous voici accompagné d'un gros ogre bien utile! Vous pouvez être aidé à tout moment par un compagnon guerrier. Il suffit d'ouvrir les bonnes portes (elles ne manquent pas, en fait) et de libérer un compagnon. Celui-ci vous suivra partout comme votre ombre. Il prendra du galon selon les items trouvés et son armement progressera. Par exemple, selon son niveau d'expérience, l'ogre peut lancer des haches de plus en plus grosses qui reviennent dans sa main aussi sec. Le ninja, lui, lance des petites boules d'énergie triple et toujours plus puissantes.





Accompagné par le ninja, vous allez briser ce coffre en mille morceaux et récupérer soit un bonus de vie, un item magique, une clef ou des points. Les clefs vous ouvrent les portes de sortie et de prisons des compagnons.



Les autres compagnons sont le chevalier, le magicien et une amazone bien sympa (ici sur le cliché). Pour eux aussi, selon leur niveau, leur puissance de feu sera décuplée.



En ce moment, Capcom connaît des hauts et des bas. Avec Street Fighter II, on avait atteint les sommets, avec Magic Sword les abîmes ne sont pas loin. Eh oui, cette conversion de jeu d'arcade, qui pourtant avait connu un certains succès, moi-même y ayant laissé quelques cents, n'est pas vraiment à l'image de la réputation de la société. Même si les niveaux sont en nombre très importants, ceux-ci sont malheureusement bien courts. De plus, on s'ennuie légèrement lorsqu'on circule à travers les différents étages de la tour. Ce n'est pas que les graphismes soient nazes, mais bon... Ce n'est pas que les musiques soient pourries, mais bon... Ce n'est pas que l'animation soit lente et saccadée, mais bon, Magic Sword est loin de ce que l'on en espérait. Cela dit en toute honnêteté, il reste un jeu tout à fait correct.

J'm DESTROY



Un boss de fin de niveau (ils apparaissent tous les 4 niveaux). Ils sont tous très longs et difficiles à tuer. Persévérez!



J'ai toujours tendance à appréhender un jeu Capcom sur Super Famicom avec un enthousiasme de scout! C'est que la qualité des produits de la firme n'est plus à prouver aujourd'hui, surtout sur la Super Famicom. Alors, quelle déception lors de la vue de Magic Sword: pour la première fois venant d'un jeu capcom, je me suis trouvé à m'emmerder copieusement, le joypad à la main. Je n'étais déjà pas un grand fan de la version arcade (bien qu'à deux, le plaisir était au rendez-vous) et aux vues de la version Super Famicom, mon impression négative s'est amplifiée. Les graphismes sont superbes et rendent totalement l'ambiance du jeu original, tout comme la bande son (bien que quelques airs soient énervants). Mais il y a trois problèmes de taille qui tuent la "jouabilité". Primo, on passe son temps à changer de niveau: le héros fait une vingtaine de mètres, une dizaine d'écrans et bim!, on passe au stage suivant. Forcément, comme il y en a 50, on se lasse bien vite de ces niveaux éclairs qui se suivent inlassablement. Deuxio, des ralentissements horribles viennent troubler la progression chaque fois qu'il y a surcharge en sprites, c'est-à-dire toutes les demi-secondes, le truc effroyable! Tertio, on ne peut jouer qu'à un seul joueur. Et comme l'action est aussi répétitive que dans la version arcade (genre j'ouvre un coffre, je trouve une clef, j'ouvre une porte et je recommence la séquence!), on s'emmerde et on jette la cartouche à la poubelle! Vous vous rendez compte, une cartouche Capcom, la honte! Plus jamais ça!

OLIVIER

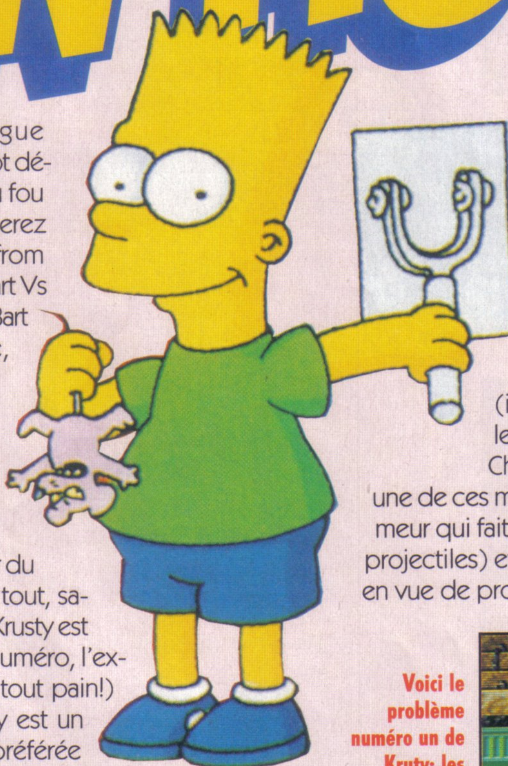
EDITEUR: **CAPCOM**
NOMBRE DE NIVEAUX: **50**
GENRE: **BEAT-THEM-UP**
DIFFICULTE: **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1**
CONTINUS: **3**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **1**

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 14
SON: 16
MANIABILITE: 16

67%

MORT AUX RATS !!

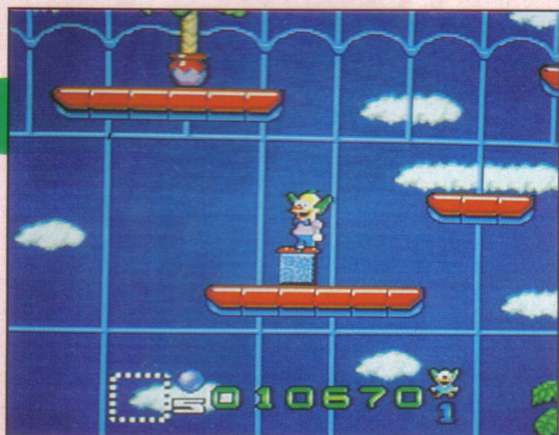
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Attention à la vague Simpsons qui va bientôt déferler sur le monde fou fou des consoles! Vous serez prévenus! Après Bart escape from camp Deadly sur Game Boy et Bart Vs Space Mutant sur NES, on attend Bart vs world sur NES américaine, Bartman meets Radioactive Man sur NES américaine, Bart's nightmare sur Super NES, Bart vs the Juggernauts sur Game Boy et enfin Bart vs the Space Mutants sur Megadrive, Master System et Game Gear, ouf! On va en bouffer du Simpsons! Et pour couronner le tout, sachez que la présente version de Krusty est déjà sur Megadrive (cf dans ce numéro, l'excellent test de TSR et son grille tout pain!) et est annoncée sur NES. Krusty est un clown vedette de l'émission préférée de Bart Simpson. Je ne vous présente pas les Simpsons, vous connaissez cette famille complètement barge dont les aventures passent en dessins animés sur Canal Plus. Krusty intervient toujours d'une manière ou d'une autre pour la plus grande joie de Bart. Complètement taré lui aussi, ses cheveux verts le rendant encore plus farfelu! Le problème actuel de ce dernier est que sa maison se trouve envahie par une horde de rats. Il y en a partout et dans toutes les pièces! La seule chose que notre clown peut faire pour se débarrasser des rats, c'est les conduire vers des machines à écraser les rats, si!, si! Les rats se déplacent en bandes en se suivant tels des moutons. Quand un rat va quelque part, toute la troupe le suit. Au début d'un niveau, les rats sortent de leur trou et vont tout droit jusqu'à rencontrer un obstacle, ils retournent alors sur leurs pas. Krusty doit les guider en déplaçant des blocs, en connectant des tubes, en trouvant des passages secrets, ou encore en perçant le sol d'une plate-forme. Le but est de les mener jusqu'à une machine (il y en a une par niveau) qui les exterminera en leur envoyant du 20000 volts ou en les écrasant. Chaque membre de la famille Simpson tient une de ces machines. Le tout se passe dans une bonne humeur qui fait plaisir à voir, avec des items à récupérer (des projectiles) et des ennemis loufoques! L'action se déroule en vue de profil et en scrolling multidirectionnel.



Voici le problème numéro un de Kruty: les rats! Ils pullulent à tous les étages, dans toutes les pièces. Ils sortent de leur trou au début d'un niveau et c'est l'invasion à la queue leu leu!



Petite visite guidée d'un écran! Dans la barre des indications qui se trouve en bas de l'écran, on trouve plusieurs indications. A gauche, se trouve l'indicateur d'items transporté par Krusty; il y a ensuite le nombre de projectiles qu'il reste dans sa poche et leur genre (gâteau, boule, etc...); le score arrive après; et enfin, le nombre de vies restant. Sur le cliché, Krusty s'apprête à s'emparer du bloc en se posant dessus. Un coup de curseur vers le bas et ce dernier possède l'item.



Tiens, voilà un jeu de plates-formes qui a l'odeur d'un jeu de plates-formes, mais qui n'est pas un jeu de plates-formes, bien que tout bien considéré, il ressemble tout de même à un jeu de plates-formes. Ahhhh, vous me suivez? En fait voilà, plus intelligent qu'une bête bastonnade, dans Krusty's Fun House vous devez, pour franchir les obstacles, réfléchir un tout petit peu, ce qui ne vous fera pas de mal en cette période estivale. La réalisation d'Acclaim est tout à fait irréprochable, disons que sincèrement je ne vois pas ce que l'on aurait pu faire de mieux dans le genre. Le scrolling multi-directionnel est impeccable et les sprites qui se trémoussent dans tous les sens sont drôles et finement dessinés. Un jeu qui change et très sympathique.

J'm DESTROY





COMMENT FAIRE POUR SE DEBARRASSER DES RATS?

Au début du niveau, après qu'ils soient sortis de leur tanière, les rats se trouvent, en général, coincés quelque part! Leur habitude est en effet d'avancer tout droit et de monter quand ils le peuvent, c'est-à-dire quand un obstacle est à leur hauteur (ce qui n'est par exemple pas le cas ici). Krusty doit préalablement récupérer le bloc situé sur la plate-forme en se plaçant dessus. Il le déposera au bord de la marche trop haute pour les rats et ceux-ci pourront alors grimper dessus et continuer leur marche jusqu'au prochain obstacle. Le jeu se déroule ainsi de suite, mais avec un seul bloc que Krusty doit courir aller chercher pour s'en resservir de suite. Par exemple, sur le deuxième cliché, les rats sont montés et vont passer dans le tube. Leur destination finale est toujours une machine (ici tenue par Bart) qui les exterminera. La porte de sortie du niveau sera alors ouverte.



Krusty vient de trouver un item super rigolo! Il est content! Il va gagner des points. Il pourra aussi trouver des blocs magiques cachant des bonus ou des passages secrets, des bonus de santé, des vies supplémentaires, des projectiles.



De nombreux ennemis vont se trouver sur le chemin du clown comme ce serpent vert. Un petit coup de projectiles dans la tronche et l'affaire sera réglée. Attention quand même!, le personnage tire toujours ces projectiles en cloche, il faut donc s'éloigner quelque peu de la cible.



Tout en haut, sur un palmier, se trouve une super boule qui donne 8 projectiles. Pour bénéficier d'un item quel qu'il soit, il faut donner un coup de pied dedans.



Complètement pompé sur Lemmings (pour le principe), Krusty est un jeu qui mêle action et réflexion. La différence avec Lemmings réside dans le fait que les tableaux à résoudre sont beaucoup plus grands. A vrai dire un peu déçu (je m'attendais à du plus rythmé), je ne peux m'empêcher de trouver ce jeu attirant dans son principe et agréable à jouer grâce à une grande qualité technique. Bon!, on ne se trouve pas en face d'un sublime jeu utilisant toutes les ressources de la Super Nintendo (Super NES = Super Nintendo aux Etats-Unis désormais, mais pas la française!), loin de là, mais les couleurs sont très sympathiques et l'animation, le scrolling multidirectionnel ne ralentissent pas du tout. Ce que l'on peut reprocher à ce jeu, c'est la répétition des actions, bien qu'un jeu de réflexion à succession de niveaux à résoudre (il y en a 70!) engendre toujours ce genre de situation. Nous voilà donc en présence d'un jeu sympathique qui mérite votre attention si vous ne possédez pas Lemmings. De toute façon, il existe tellement peu de jeux d'action-réflexion sur Super Nintendo que Krusty mérite de figurer dans toutes les logithèques!

OLIVIER

EDITEUR: **ACCLAIM**
MACHINE: **SUPER NINTENDO AMERICAINE**
NOMBRE DE NIVEAUX: **5**
SECTIONS DE 14 NIVEAUX
GENRE: **ACTION-REFLEXION**
DIFFICULTE: **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1**
CONTINUS: **PASSWORD**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **1**

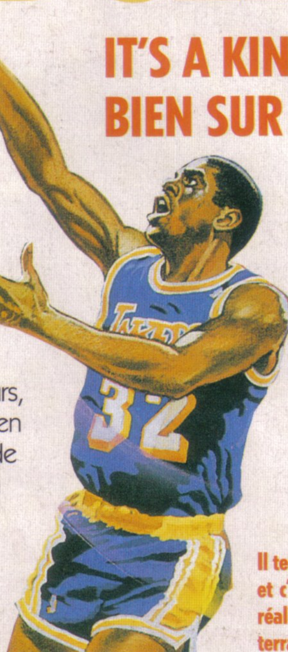
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 14
MANIABILITE: 15

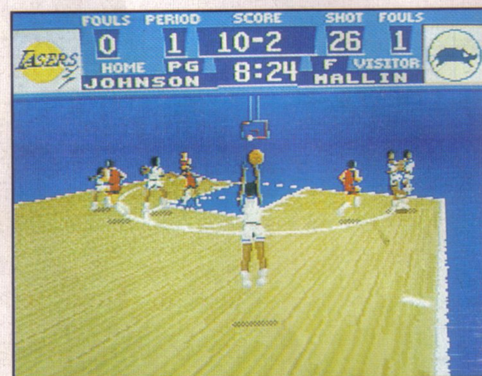
84%

SUPER DUNKSHOT

IT'S A KIND OF MAGIC... JOHNSON BIEN SUR !

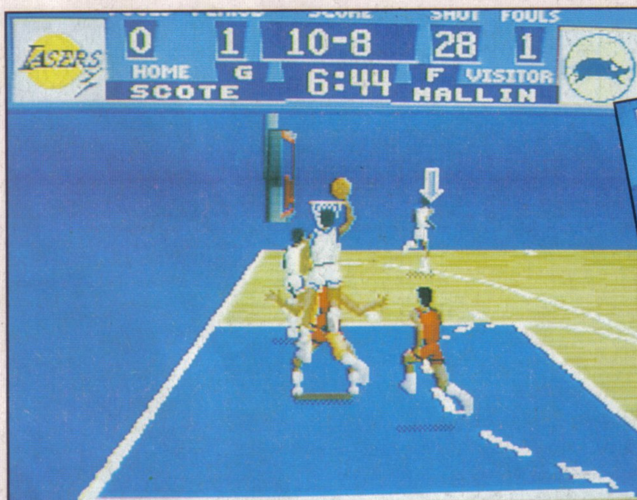
Voici le seul sport méprisé par Jacques Martin, taille oblige, le basket ball! Bras roulé, lancés francs, retours en zone, obstruction, passage en force... autant de termes qui sonnent à votre oreille comme une mélodie bien connue, celle que l'on peut entendre lors des rencontres choc! Si vous transposez ce vocabulaire dans la langue de Shakespeare, vous vous retrouverez alors avec les plus grandes équipes du monde, et les meilleures. Composez votre équipe en fonction des capacités de vos joueurs, tirez le meilleur parti des temps morts et profitez en pour reposer vos joueurs fatigués. Changez aussi de tactique, défensive ou/et offensive si le besoin s'en fait sentir, vous avez tout le temps! Tenir quatre quart-temps face à des équipes déchaînées, soutenues par un public tapageur, sera une épreuve de taille! Mais dans cet univers qu'est la basket ball, tout est de taille alors...

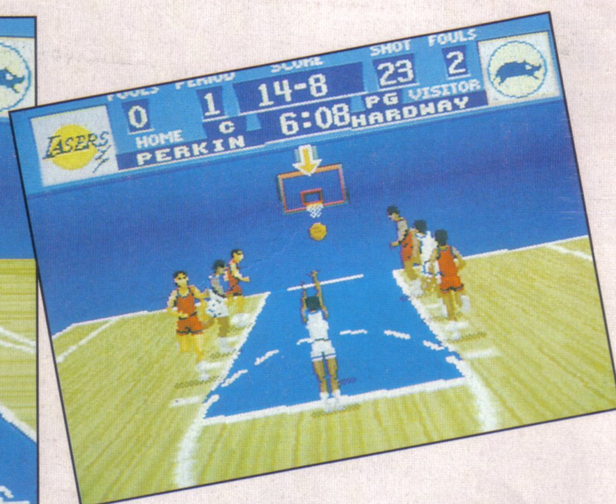


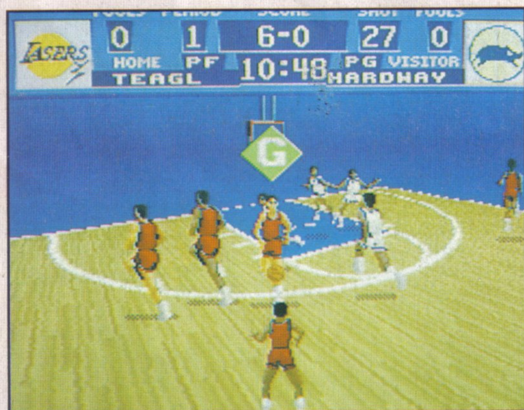


Il tente le tir, c'est risqué car le panier est encore bien loin... Pourtant, et c'est peut-être là la seule faiblesse de ce jeu, la seule entorse au réalisme, il est possible de mettre des paniers en tirant du milieu du terrain. C'est faisable, mais dur! Alors, quand on en met trois de suite...

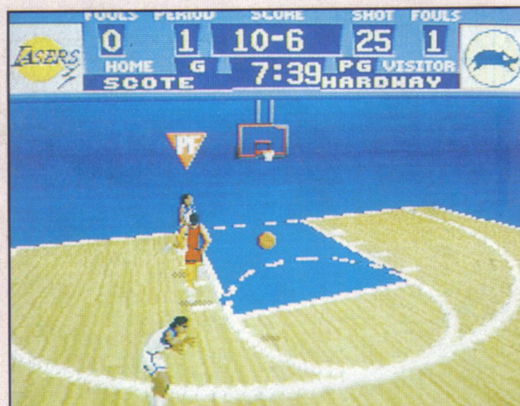
Superbe smash de l'attaquant! Il est également possible de smasher de dos, ce qui donne un effet renversant!







Afin de savoir si votre partenaire est démarqué, suivez la couleur du fanion qui le domine. Le rouge vous indique que la passe ne se fera pas sans problèmes et qu'une interception risque bien de survenir. Le vert vous indique quant à lui que tout est OK, alors que le jaune vous signale que la passe est litigieuse. Ayez l'oeil, et vous réussirez tout.

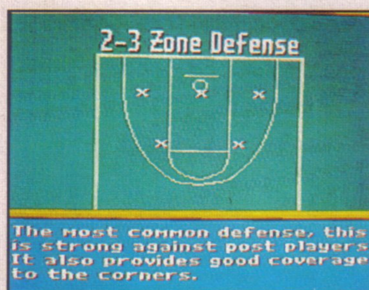






Des contacts par centaines

La gestion de vos coéquipiers, par la console, est tout à fait satisfaisante. Il suffit de jeter un coup d'oeil sur la présente photo pour se rendre compte que leur travail en défense est bien loin d'être inexistant.



Pendant le temps mort, vous pourrez aussi réviser vos stratégies. En fonction des choix de l'adversaire, sachez opérer des modifications. Simples mais réalistes, les stratégies proposées devraient combler toutes vos envies, ou presque, puisqu'il est impossible de gagner ce fameux séjour avec Patsy Kensit... Eh, oui, dommage....



Légèrement modifiés, les noms des grandes équipes n'en demeurent pas moins reconnaissables. Les Lakers deviennent les Lasers, les Bulls, les Bills etc... Idem pour les noms des joueurs qui subissent de petites modifications. Rien de grave ne vous inquiétez pas. De toutes façons, comme on ne sait jamais comment les écrire, on ne s'en aperçoit parfois même pas...



Première simulation de basket sur Super Famicom, Super Dunk Shot est une superbe réussite. Pour la toute première fois, en effet, une simulation de basket est réalisée avec autant de réalisme. Ce réalisme transcendent est dû, c'est une certitude au mode 7 de cette superbe console. De ce fait, toute l'action de Super Dunk Shot est vue comme si une caméra était en permanence derrière le joueur, il tourne, la caméra et donc l'écran tourne avec, il avance, la caméra avance. Bref, on a vraiment l'impression d'être sur le terrain. Si l'impression de réalisme est saisissante, par contre au niveau de la jouabilité de ce basket, on est un soupçon déçus. La balle et les joueurs ne circulent pas aussi vite qu'on pourrait l'espérer, ce qui malheureusement est assez lassant. Au niveau de l'animation c'est parfait, les dix joueurs se meuvent avec souplesse et dextérité, là on ne peut absolument rien dire. D'une réalisation complètement exemplaire, cela vaut vraiment le coup de la voir, Super Dunk Shot manque cependant d'un peu de convivialité, ce qui est ultra très dommage. Ce jeu reste tout de même un modèle du genre. **J'm DESTROY**



Super Dunkshot propose un excellent compromis entre le jeu et la simulation de basket. Toute la réalisation de ce programme tourne autour des rotations hallucinantes de réalisme et de zooms tout aussi bons. Ca ne s'était encore jamais vu sur un programme de basket ball, et c'est tout à fait renversant, très bon, hyper agréable à jouer. Hormis le fait que l'on réussit un peu trop facilement des paniers à grande distance, le réalisme est là, et bien là! Les attitudes des joueurs sont cohérentes et interceptions, passes et tirs se font naturellement, sans aucun problème, car la maniabilité est impeccable. Cependant, au banc des reproches, on peut dire que, parfois, on a l'impression de ne pas trop diriger le jeu et d'être plus spectateur que joueur... L'animation des sprites des joueurs pourra aussi être qualifiée d'un peu lente, mais la vitesse de l'animation est, à mon avis, ce qu'il y a de mieux, pour permettre une bonne jouabilité (pas trop rapide, pas trop lent!). Encore un point, le public est là, du moins au niveau sonore, car le fond de l'écran est une toile bleue. L'important, c'est que le public mette une ambiance torride! Certainement très bon, et en tout cas novateur du point de vue de la réalisation.

TSR

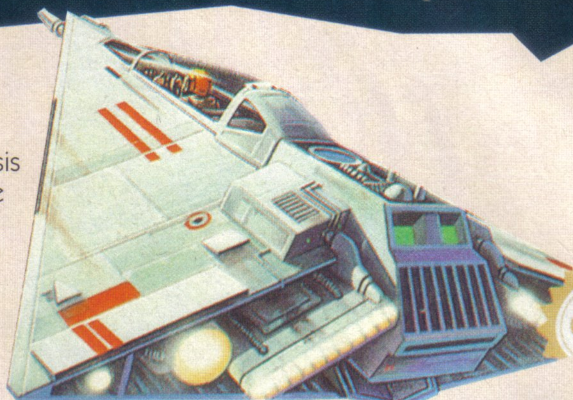
EDITEUR : **HALKEN**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON, POURQUOI ?**

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITE : 17

90%

ASTEROIDS

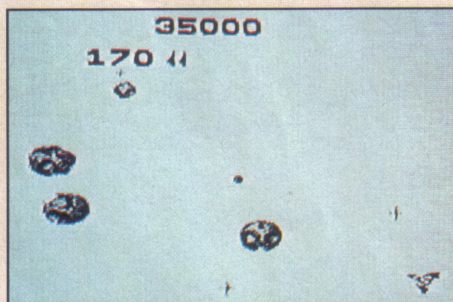
CAPITAINE!, UN CHAMP D'ASTÉROIDES DROIT DEVANT!



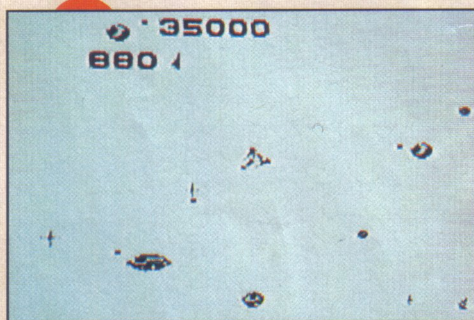
Asteroïds est le plus ancien des trois jeux d'arcade choisis par Accolade pour faire partager aux possesseurs de Game Boy le plaisir des oldies mythiques, véritables origines des jeux vidéos. La Game Boy possédait déjà dans sa ludothèque fournie les classiques Pac-Man, Space Invaders et Alleyway (le casse-brique). Asteroïds vient étoffer la collection de vieilleries puisqu'il date quand même de 1979! Ça se fête! A l'époque, la machine d'arcade proposait des graphismes fils de fer en trois ou quatre couleurs. Mais déjà, l'animation tuait et l'action était de mise! Il s'agissait de sauver son petit vaisseau (représenté à l'écran par un triangle tout simple) tombé en plein dans un champ d'astéroïdes! Ce dernier pouvait tourner sur lui-même, tirer des missiles, se mouvoir en ligne droite et utiliser l'hyper-espace lui permettant de disparaître quelques instants de l'écran. La conversion Game Boy reprend exactement le même principe et les mêmes graphismes.



J'ai toujours aimé ce genre de jeu de tir. Lors de sa restauration en une nouvelle version en 1989 (Blastéroïds), j'avais dépensé pas mal de sous dans les machines d'arcade. Désormais, je pourrais jouer à ce jeu partout! Bon, il s'agit toujours d'un bon vieux oldies bien délavé et désuet qui va faire mourir de rire les jeunes loups que vous êtes, dévoreurs de scrollings différentiels, de sprites géants et de décors aux mille couleurs! Le principe est crétin, l'action est répétitive et les graphismes simplistes mais qu'est-ce qu'on s'amuse à tenter de repousser les vagues successives d'astéroïdes! **OLIVIER**

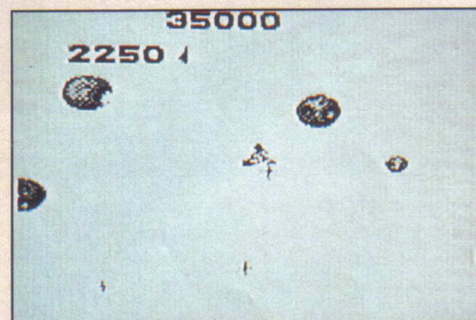


Les curseurs haut et bas permettent de donner des petites impulsions ou des petits coups de freins, le tout en ligne droite. Pour tourner, il suffit d'utiliser en même temps les curseurs droite et gauche qui permettent la rotation du vaisseau sur lui-même. Il ne vaut en effet ne pas trop rester au milieu de l'écran et du champ d'astéroïdes.



Sur un fond étoilé, quelques vaisseaux extra-terrestres vous rapporteront des points à condition de les toucher. En cas de pépin proche, vous pouvez faire disparaître votre vaisseau l'espace de quelques fractions de secondes. Le problème est qu'il réaparaîtra n'importe où!

Le principe de destruction méthodique du champ d'astéroïdes est le suivant: lorsqu'un gros astéroïde est touché, il se sépare en plusieurs morceaux et ainsi de suite. L'écran devient bien vite rempli de caillasses galactiques!



EDITEUR : **ACCOLADE**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1** OU **2**
CONTINUE : **NON**

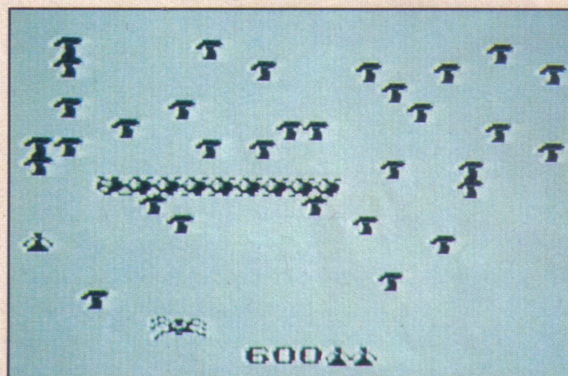
GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 15
SON : 13

POUR LES P'TITS VIEUX
88%
POUR LES AUTRES
61%

CENTIPEDE

C'EST LA CHENILLE QUI REDÉMARRE !

Avec Centipède, pas question de vaisseaux intergalactiques ou d'aliens impitoyables, non! L'action se déroule en toute simplicité dans un sous-bois bien de chez nous! Vous partez en chasse à la chenille et aux champignons. Votre spécialité étant le tir aux champignons, vous vous amusez à tirer sans cesse sur ces derniers disposés en masse au-dessus de vous. A chaque champignon détruit (il faudra plusieurs coups pour cela), vous gagnez des points. Des chenilles constituées de nombreux petits segments ronds tombent à la fréquence d'une par niveau. Une chenille part du haut de l'écran et se déplace de droite à gauche en descendant vers vous. Lorsqu'elle rencontre un champignon, elle est stoppée et descend d'un cran. Elle peut ainsi descendre plus rapidement que prévu vers vous en cascade prise dans une cheminée de champignons. Vous devez lui tirer dessus jusqu'à la disparition de tous ses segments. Lorsque la chenille est touchée, elle se sépare en deux chenilles et ainsi de suite. Chaque segment de chenille touché devient un champignon. Simple non ?

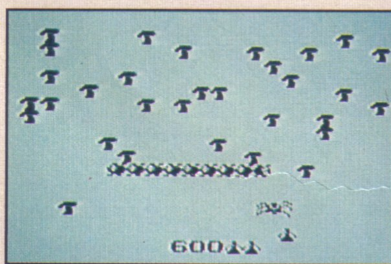


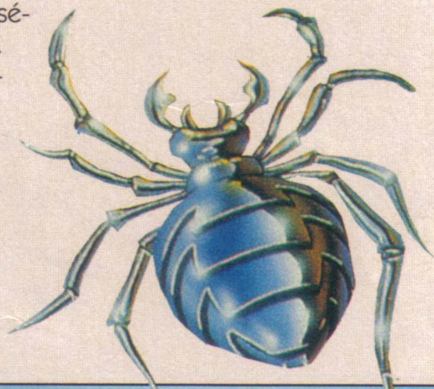
Outre la chenille qui descend imperturbablement vers vous, votre principal ennemi est une araignée qui va et vient dans la zone située en bas de l'écran. Son contact est bien-sûr mortel. Il y a aussi un scorpion qui traverse l'écran à toute vitesse et un générateur de champignons qui tombe, en laissant derrière lui une ligne verticale de ces champignons vénéneux.



Centipède est un jeu d'arcade de 1982 (10 ans déjà!) qui avait à l'époque de nombreux fans. Lorsqu'un joueur se prenait à jouer à ce jeu, muni alors d'un track-ball, il ne pouvait plus se détacher de la borne tellement l'action était frénétique. Le jeu a beaucoup perdu de son charme lors de la conversion. Bien-sûr, les fans de la première heure (pour ma part, je me suis bien éclaté avec sur la console VCS d'Atari) se jetteront sur cette cartouche et ne seront pas déçus. Mais pour les autres, que dire de ce jeu aride et ultra répétitif? Je ne parle pas de la technique qui ne demande pas un gros travail aux développeurs quand il s'agit de conversion de vieux jeux. On peut jouer à deux alternativement, en même temps ensemble ou l'un contre l'autre. C'est ce dernier mode qui reste le plus rigolo. Bref, Centipède n'est à se procurer que si vous aimez le jeu original ou si vous collectionnez les oldies !

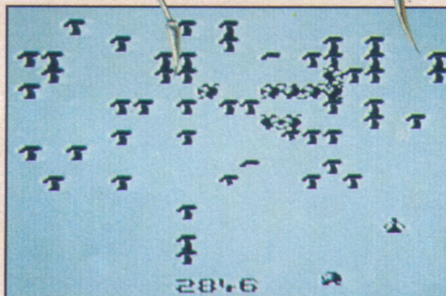
OLIVIER





Votre petit tireur d'élite peut se déplacer de bas en haut et de gauche à droite, dans une zone située en bas et d'une surface d'un quart de l'écran de jeu.

Une bonne tactique est de coincer la chenille dans une cheminée de champignons en tirant par exemple sur la tête de celle-ci alors qu'elle s'engageait déjà dans une zone fournie en champignons. Elle ne pourra alors que descendre en ligne droite vers vous. Ici, cela manque de champignons pour ce genre de manoeuvre!



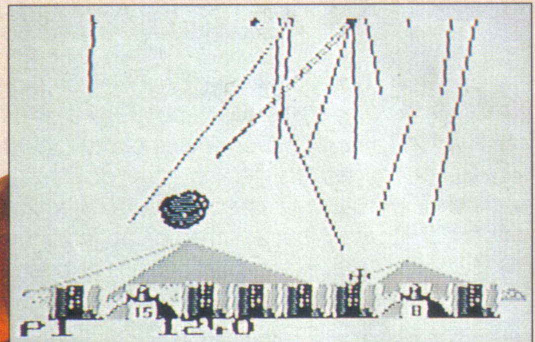
EDITEUR : **ACCOLADE**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 13
SON : 14

POUR NOSTALGIQUES 84%
POUR LES AUTRES 53%

MISSILE COMMAND

Il faut sauver le maximum d'immeubles de différentes villes comme le Caire, New-York, Londres, Paris, Sydney, Moscou, etc... Saurez vous éviter un carnage sans précédent?



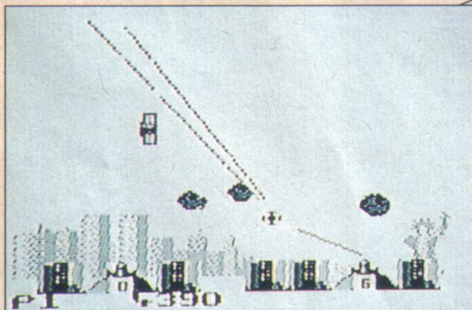
Missile Command est un des premiers jeux à avoir utilisé le track-ball lors de sa sortie en 1981. On dirigeait ainsi un viseur à l'écran, grâce à une boule que l'on faisait tourner sur elle-même du bout des doigts. Le but était de tirer des lasers de défense qui se dirigeaient avec un certain temps de latence vers la position qu'occupait le viseur au moment où l'on pressait le bouton fire. L'écran, qui représentait (en vue de profil) votre base et le ciel au-dessus, était alors traversé de lignes symbolisant la trajectoire lente de vos lasers. Ces lignes devaient aller normalement à la rencontre des missiles ennemis, qui pleuvaient sur les immeubles à défendre dans de belles lignes de lumière. Le jeu proposé sur Game Boy est l'exacte conversion de ce jeu, qui fait parti des jeux mythiques d'arcade.



Accolade ne s'est privé d'aucun titre dans sa série oldies but goodies et nous produit une bonne petite version de ce Missile Command qui a créé toute une génération de fanas de jeux vidéos. Comment ne pas craquer pour cette cartouche nostalgique quand on a connu ce jeu en arcade et que l'on possède une Game Boy? Je resterai par contre plus sceptique en ce qui concerne la nouvelle génération de joueurs, qui risque de trouver ce jeu désuet et complètement dépassé aujourd'hui. Son concept et ses graphismes sont bien trop simplistes pour les accros des dernières productions hyper chiadées sur Game Boy. Mais quelque fois, cela fait du bien de redécouvrir ce qui est à l'origine des concepts ludiques d'aujourd'hui. Une excellente conversion à laquelle il ne manque que le track-ball d'origine.

OLIVIER

Vous possédez deux tourelles de tir, possédant chacune 15 missiles en réserve. Vous dirigez le viseur grâce aux curseurs. Vous anticipez sur la trajectoire d'un missile ennemi venant du haut de l'écran et tirez vos missiles d'interception en direction de la position du viseur choisie.



Un satellite traverse de temps en temps l'écran; à vous de le détruire, en anticipant sur sa trajectoire, et vous gagnerez un max de points.

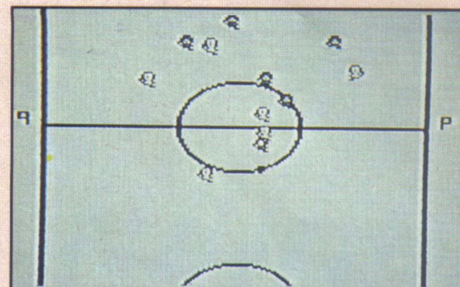
EDITEUR : **ACCOLADE**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **16**
NOMBRE DE JOUEURS : **1** OU **2**
CONTINUE : **NON**

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 14
SON : 14

POUR NOSTALGIQUES 90%

POUR LES AUTRES 62%

FOOTBALL International



C'est l'engagement (Kick Off) et les deux équipes s'apprêtent à se livrer une lutte farouche. Attention néanmoins à ce qu'elle ne le soit pas trop, car l'arbitre programmé dans cette simulation est assez intraitable et les cartons jaunes ou rouges pleuvent bien souvent!

IL SUFFIT D'UN OU DEUX EXCITÉS, OH OUI !

Bon !, la France s'est faite lourder du championnat d'Europe des nations, Papin joue en Italie, j'ai perdu la rencontre que mon équipe de division d'honneur ne devait pas perdre dimanche dernier, tout va bien! Mais comme je suis d'un naturel optimiste et que je n'ai absolument rien à battre du football autrement que sur console, je me suis jeté sur cette nouvelle simulation de foot sur Game Boy. Football International propose de jouer (seul ou à deux) avec huit équipes, parmi lesquelles on trouve la France (Yahhh!), l'Allemagne, l'Angleterre, l'Italie, l'Espagne, le Brésil, le Japon (genre!) et les USA (re-genre!). A un joueur, il est possible de jouer en match simple ou en coupe du monde. A deux, c'est l'empoignade farouche jusqu'à la fin du match. On peut choisir le schéma tactique (la disposition des joueurs sur le terrain) ainsi que la durée d'une partie. L'action se déroule dans la longueur du terrain, en vue de dessus, et un scrolling multidirectionnel dans les huit directions permet de suivre la balle dans tous ses déplacements. Allez les verts !

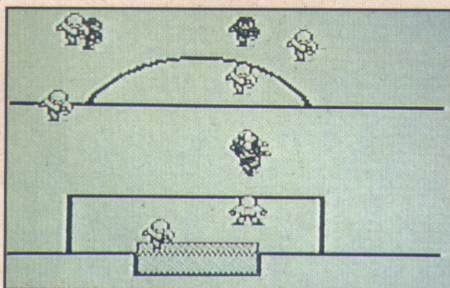


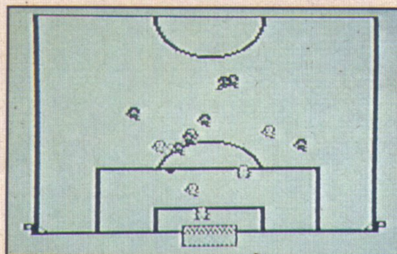


Je me suis énormément amusé lors du test de ce nouveau foot sur Game Boy. Mon avis est donc positif pour cette simulation qui a pris le parti de faire coller la balle au pied des joueurs, ce qui n'était pas le cas de Super Kick Off. Moins de simulation donc mais plus de plaisir ludique pour tous les joueurs (et pas seulement une élite). Il est vrai que International Football est plus accessible que Kick Off, sans pour autant perdre sa maniabilité qui est parfaite. Les deux vues du jeu sont un sérieux plus et sont parfaitement gérées par la machine. On est surpris au début, mais on s'habitue très vite. J'ai noté quelques ralentissements et des problèmes de différenciation des joueurs à certains moments. Par exemple, quand votre joueur (noir) prend le ballon, il clignote (blanc-noir) et les joueurs adverses proches (blanc) se confondent avec lui. Ces quelques remarques mises à part, ce jeu est un excellent foot, amusant, prenant et génial en mode deux joueurs.

OLIVIER

LES DEUX VUES POSSIBLES





Selon que vous exécutiez une passe longue ou courte, l'écran peut prendre deux formes différentes. Il y a la vue rapprochée qui montre l'action de près et la vue large qui fait découvrir un tiers du terrain autour de la balle. Vous pouvez changer la vue quand vous le désirez, en appuyant sur Select. Sinon, c'est la machine qui gère le changement de vue.

EDITEUR : **TONKIN HOUSE**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
EQUIPES NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14

87%

GAME GEAR

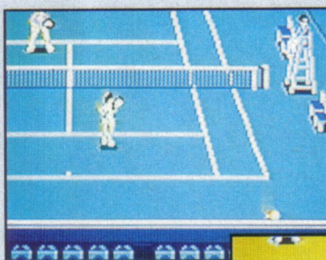
WIMBLEDON

LE CHARME DU GAZON BRITISH

Pour ceux (ou celles) qui, comme moi, en ont un peu ras les cacahuètes d'assister passivement à des heures et des heures de tennis à la télé, Sega a pensé à vous! La version de son nouveau tennis sur Master System arrive en version Game Gear pour la joie des petits et des grands! Sans rire, ça va être peut-être plus agréable de participer que de passer ses journées devant des matchs qui n'en finissent pas. Ce n'est pas parce que ce jeu s'appelle Wimbledon que vous devrez vous restreindre à jouer sur du gazon, que neni! Vous pourrez jouer sur de la terre battue si cela vous chante et même sur du quick! Après quelques écrans d'options du style composition du terrain ou création de votre champion, vous aurez droit à une vue 3D isométrique de fond de terrain, comme à la télé! Le jeu se déroule toujours sous ce même angle, seul contre la machine ou à deux et, pourquoi pas, en double?



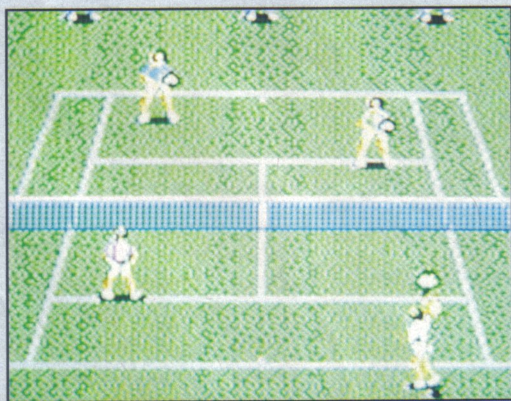




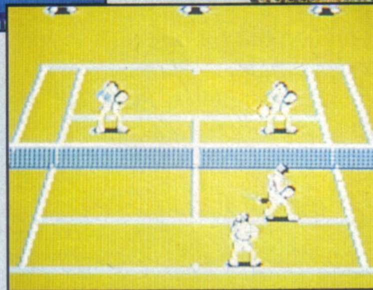
Là, votre joueur vient de se manger une volée de la mort dans les gencives. Il se retourne impuissant et ne peut que se rendre compte du superbe passing de fond de court réussi par son adversaire. Méfiez-vous!, cela peut vous arriver car le jeu est très rapide.



Enfin, une simulation de tennis sur la portable couleur de Sega (si vous regardez sur les abris de bus en ce moment, vous êtes sans doute au courant qu'il s'agit d'une console couleur, Mega Super Couleur!). Ça fait bien plaisir, d'autant qu'on commençait à s'ennuyer en ce qui concerne les sorties de cartouches Game Gear. Il semblerait qu'une arrivée massive de jeux se prépare pour l'été et la rentrée. En ce qui concerne ce Wimbledon d'actualité, je peux vous dire que vous en aurez pour votre argent. Les défauts dus à la trop grande rapidité qui rendaient la version Master System difficilement "jouable" apparaissent moins ici. Bon!, il faut quand même s'entrainer un chouya car le jeu reste toujours rapide. Après une bonne prise en main, vous retrouverez les sensations d'un match de tennis en simple ou en double, seul ou à deux joueurs. Toutes les options sont présentes et le tournoi vous captivera pendant de longues heures. Une super note donc pour ce tennis maniable, bien que rapide au départ, je le répète.



Un superbe service sur du gazon, cela permet de courir au filet pendant que l'adversaire, explosé par la rapidité de votre balle, ne peut que renvoyer comme il peut. Pendant ce temps, vous êtes placé à la volée pour asséner le coup de grâce!



Il y a, en général, pas mal de mouvement lors des matchs de double! Ici, les joueurs du côté opposé semblent vouloir exécuter un blocus au filet. Les joueurs en face sont, du coup, complètement à l'ouest sur ce coup!

EDITEUR : **SEGA**
MACHINE : **GAME GEAR**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
SON : 15
MANIABILITE : 17

92%

GAME GEAR

SUPER KICK OFF

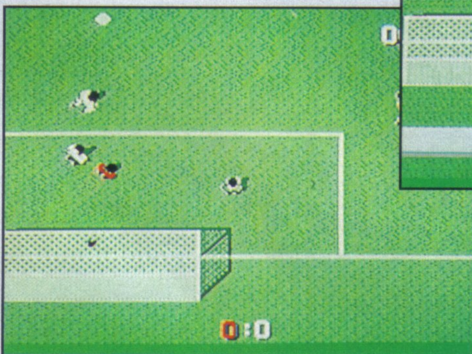
KICK OFF, C'EST LE PLUS BEAU DE TOUS LES KICK OFF!

On ne compte plus les prestations de cette simulation de football... Il n'y manque rien ou presque, je vous laisse seul juge! Mode de championnat, de coupe, rencontre amicale, choix des maillots, choix de l'arbitre et de la nature du terrain, possibilité de faire varier la puissance du vent, les fautes sont sifflées sur le terrain et les cartons généreusement distribués... Ouf! C'est du plus vrai que nature! Les dimanches sous la pluie et les tibias douloureux en moins! Sur le terrain, poussant la balle vers les filets adverses, il faudra agir en finesse et le jeu s'y prête à merveille! Stratégie et rapidité sont les deux mamelles, non pas de la France, mais du joueur de jeux vidéos!

D'une logique implacable, la gestion des joueurs sur le terrain relativement au positionnement du ballon, devrait vous permettre de très vite prendre les commandes en mains. Pardon? Vous ne pouvez pas prendre et les commandes et la Game Gear? Vous avez les mains trop petites? Ah?!

Le temps passe, le temps passe... cinq minutes, c'est parfois court pour pouvoir prendre l'ascendant sur l'adversaire!





Cela aurait aussi bien pu s'appeler combat de puces devant un but par une nuit sans lune, mais c'est Kick Off sur Game Gear.



Sachez le tout de suite, si vous êtes du genre à aimer voir distinctement ce qui se passe à l'écran, méfiez-vous de Kick Off sur Game Gear. Le jeu, malgré la taille ridicule des sprites, reste cependant très jouable, mais garder suffisamment d'attention face à des sprites si minuscules est loin d'être évident pour tout le monde. Hormis ce détail, on retrouve, bien sûr, tout ce qui fait le charme et l'intérêt d'un Kick Off, l'exemplaire gestion des règles du football avec un système de jeu alliant réalisme et précision. On regrettera peut-être aussi que la maniabilité (ergonomie de la Game Gear oblige) ne soit pas un modèle du genre, mais bon, on s'y fait, c'est l'essentiel.

TSR

EDITEUR : **US GOLD**
GENRE : **SIMULATION FDDTBALL**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 13
SON : 07

70%

OLYMPIC GOLD

Prenez-en de la graine, bande de vacanciers du dimanche! Pendant que vous vous vautrez sur une plage, des athlètes suent à grosses gouttes dans des efforts surhumains pour devenir LE champion du monde ou battre un record olympique! Et vous, au lieu au moins d'admirer leurs efforts à la télé, vous allez vous dorer la pilule la tête dans le sable! Le moins que vous puissiez faire est d'emmener votre Game Gear et d'y insérer la cartouche Olympic Gold. Vous aurez ainsi participé à votre manière à cette grande rencontre que sont les Jeux Olympiques. Vous pourrez jouer, tranquillement installé sur votre serviette de plage, aux sept épreuves suivantes: 100m, 110m haies, lancer du marteau, tir à l'arc, saut à la perche, plongeon et 200m nage libre. Il est possible de jouer à quatre (alternativement) et le programme vous oppose aux meilleurs champions selon le niveau de difficulté choisi. Vous pouvez vous entraîner dans toutes les épreuves avant de concourir dans un mini tournoi ou pour les jeux complets. Tout est à base de muscle dans le doigt puisqu'il faudra savoir allier dextérité avec endurance de l'index! La vitesse des coureurs, par exemple, dépend en effet de la fréquence avec laquelle vous tapez les boutons de la Game Gear! Ça promet!

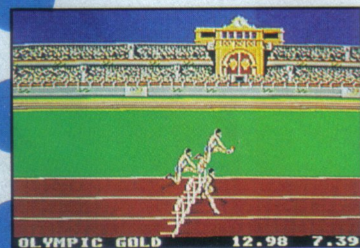




Le tir à l'arc se déroule en plusieurs phases: il faut tendre l'arc, viser et tirer. Vous possédez six flèches et devez toujours jeter un coup d'oeil sur vos adversaires car le temps est limité.

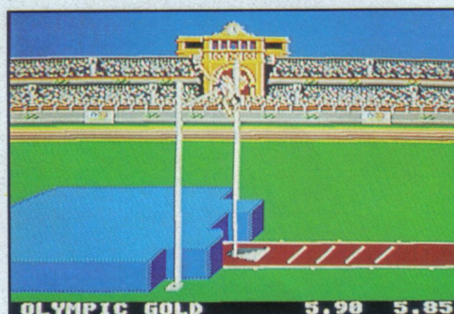


Le lancer du marteau est une épreuve qui permet de mesurer précisément la circonférence de votre biceps! Ici, il s'agit de l'entraînement et les deux jauges situées en haut à droite vous aident pour choisir le moment du lâcher.



Si vous ratez une haie en mode olympique, vous êtes foutu pour ce 110 m haies

Le saut à la perche se déroule lui aussi en deux temps. D'abord la course puis le saut qui demande plus de doigté que de force.





On salut US Gold pour sa trilogie Olympic Gold sur Megadrive, Master System et Game Gear en remerciant cet éditeur de ne pas avoir oublié la portable qui se voit ainsi dotée d'une simulation d'athlétisme lui faisant cruellement défaut. Adorant ce genre de jeu (je me rappelle la première version en arcade qui m'a laissé de douloureux souvenirs en ce qui concerne les doigts!), j'ai apprécié les sept épreuves proposées pour leur diversité, leur maniabilité et leur challenge (l'intérêt étant, seul ou à plusieurs, de toujours aller plus loin dans les records). Les musiques, sans être renversantes, sont nombreuses: une pour chaque épreuve, des musiques différentes selon les phases de présentation et les hymnes nationaux (huit pays) s'il vous plaît! L'animation est parfaite, ce qui est un bon point pour le réalisme. Je ne peux malheureusement pas noter en conséquence, car en comparant bien les versions Master System et Game Gear, on ne décèle aucune différence. La présente version n'est qu'un simple et bête transcodage de la version 8 bits, c'est bien dommage. Les sprites ne sont donc pas adaptés au petit écran de la portable. J'en veux pour preuve la bande noire en haut et en bas de l'écran de jeu qui ne prend pas la totalité de l'écran de la Game Gear. Détails, détails! Mais je veille au grain! **Olivier**

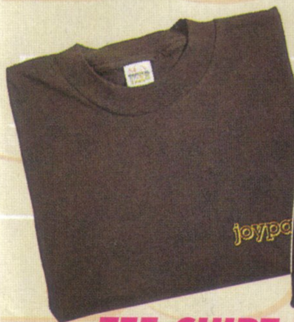
EDITEUR : **US GOLD**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **7 EPREUVES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 à 4**
CONTINUE : **-**

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17

85%

LA BOUTIQUE JOY













TEE-SHIRT NOIR
100 % coton
TAILLE UNIQUE
PRIX : 54 FRANCS

SAC A DOS NOIR
Nylon - 2 poches
PRIX : 69 FRANCS

CASQUETTE AMERICAINE NOIRE
Coton
PRIX : 33 FRANCS

Ça y est !!!

JOYSTICK et JOYPAD ont créé pour vous, LA BOUTIQUE JOY.

Retrouvez-nous chaque mois avec de nouveaux produits et à chaque fois de superbes cadeaux !!!!!!
Et, pour 3 articles commandés, nous vous offrons un Pin's !!!

BON DE COMMANDE

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

....

VILLE ....

CODE POSTAL ....

PAIEMENT : ☐ CHEQUE
☐ C.C.P.
☐ MANDAT-LETTRE

	PRIX	QUANTITES		TOTAL
T.SHIRT	54 FR	S	P	....
SAC A DOS	69 FR	S	P	....
CASQUETTE AMERICAINE	33 FR	S	P	....
J'ai commandé 3 articles, merci de m'envoyer mon pin's	FRAIS DE PORT			13 FR
	TOTAL COMMANDE			

Préciser S pour commander des articles griffés JOYSTICK et P pour Joypad

Merci d'envoyer votre Bon de Commande et votre règlement à l'ordre de : SIPRESS 103 Bd Mac Donald 75019 PARIS
OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT

AIR, MER, TERRE : IL Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE!

Même si tout le monde désarme les missiles nucléaires en ce moment sur Terre, vous savez tous qu'il peut arriver un malheur à tout moment. Il suffit de regarder les informations pour se rendre compte que la guerre est quelque chose d'assez inévitable. Alors pour vous entraîner à être un pilote de chasse digne des meilleurs de Top Gun, Sega vient de créer Aerial Assault. Je dis cela car il vaut mieux être pilote de chasse que fantassin dans les guerres à venir! Dans ce shoot-them-up à scrolling horizontal, vous allez pouvoir vous entraîner à tirer des missiles sur des ennemis venant du ciel évidemment mais aussi de la terre et de la mer. Quatre missions vous sont confiées, missions au cours desquelles vous pourrez augmenter votre armement afin de mieux vous débarrasser des boss de fin de niveau. Il est possible de jouer à deux avec un link.



Avec un armement succinct au départ, vous pourrez récupérer des items d'armes au cours de votre progression. Il sera ainsi possible d'utiliser un triple tir, un laser en M, un missile guidé, un tir quintuple, un laser large, une barrière de feu, etc...



Il est rare que je pousse des coups de gueule mais avec Aerial Assault, Sega a dépassé les bornes! Pourquoi nous fourguer un shoot-them-up aussi minable sur Game Gear alors que cette console manque aussi cruellement de ce genre de jeu? Pourquoi tant de haine? Le vice est poussé jusqu'à nous proposer des décors super jolis et une bonne animation ce qui prouve que les développeurs auraient pu faire beaucoup plus attractif. Mais non!, on se retrouve avec peu de bonus de tir, des ennemis faciles à dégommer, seulement quatre niveaux et ces terribles sprites à deux francs, tant ils sont gros et simplistes. Soit on a voulu nous faire le coup du jeu humoristique, ou du jeu pour les très jeunes (là, pas de problème), soit on nous prend pour des aveugles! Un seul côté positif: on peut joueur à deux en même temps (avec un link): mince consolation! Un jeu à éviter, une mauvaise blague à un moment où des chefs-d'oeuvres en quantité sont annoncés sur Game-Gear. **Olivier**

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **SHOOT-THEM-UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **2**
CONTINUE : **-**

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 14
SON : 15
GLOBAL : 45 %

FANTASTIC navigation

LES FEMMES ET LES ENFANTS D'ABORD!

Alors voilà, c'est l'histoire d'une île complètement délirante et pleine de dangers que vous allez devoir affronter. Vous êtes... un petit morceau de cette île, une sorte de tout petit lopin de terre avec du gazon ! Un petit coup de tonus vitaminé au début de la partie (ce qui se traduit par un mini-volcan lâchant des gerbes de feu pendant quelques secondes) et c'est parti pour une folle course de hors-bord à travers les lopins de terre de l'île marécageuse. Vous devez secourir des naufragés en train de se noyer, récupérer des diamants et trouver les boutiques placées ça et là. Le parcours est vu du dessus en scrolling vertical et votre presqu'île ne peut avancer que si vous tapez frénétiquement sur le bouton A de la Game Gear. Dans les boutiques, vous pourrez tenter un petit Jackpot pour vous renflouer ou acheter des items. Vous recommencerez inlassablement un niveau si vous n'avez pas secouru tous les naufragés.





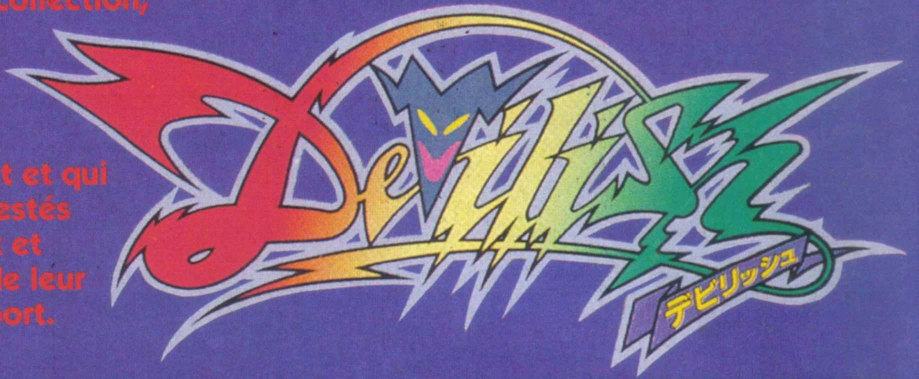
Comment oser sortir une telle "merde" sur Game Gear? Pourquoi Sega? Pourquoi tant de haine? Alors que les news arrivent sur la portable en masse à la rentrée, nous voilà avec une "sous-merde" même pas digne d'être testée. Mais bon, je me dois d'avertir le lecteur, qui est aussi un consommateur, quand une daube pointe son nez. Et c'est le cas ici. Un challenge minable pour des graphismes pour mômes à trois francs six sous et une animation lente. Quant à la maniabilité, elle est fastidieuse et l'on rame à mort. Pas de doute, évitez ce jeu. **Olivier**

EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **SHOOT-THEM-UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **2**
CONTINUE : **-**

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 8
SON : 13
GLOBAL : 35 %



Avec French Collection, redécouvrez les jeux qui sont distribués officiellement et qui avaient été testés dans joystick et joypad lors de leur sortie en import.



Pour des raisons de jalousie, un démon a transformé le prince et la princesse d'un royaume paisible en raquettes! Pourquoi en raquettes? Allons, arrêtez de me poser des questions idiotes! je viens de vous dire qu'il s'agissait d'un démon (démon=magie!) mort de jalousie car ne supportant pas que l'on soit heureux! Vous pouvez intervenir dans ce drame car une petite boule d'énergie, bleue, peut venir à bout des démons. Vous prenez le contrôle des deux raquettes que vous pouvez faire coulisser de plusieurs manières. Vous allez pouvoir ainsi contrôler les rebonds de la boule énergétique



sur les parois et les obstacles du royaume à pénétrer. Huit niveaux de paysages chaotiques et gouvernés par les forces du mal, séparent les deux raquettes de la liberté. Ce casse-briques, des plus originaux, vous permet de faire se dé-



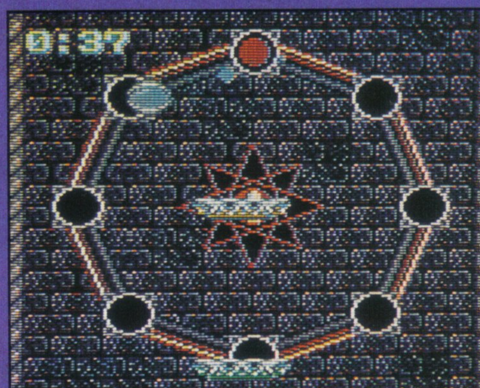
Un boss de fin de niveau qui revêt une apparence bien démoniaque!

A DEUX, C'EST MIEUX !

placer la raquette supérieure dans les huit directions et la faire tourner sur elle-même. Il devient alors possible de guider la boule dans ses rebonds. Certains niveaux sont en scrolling horizontal, la plupart en scrolling vertical.



Curieux déplacements pour une boule de casse-briques! Un tel déplacement (horizontal) est rendu possible par le fait que la raquette supérieure peut prendre une position verticale (contre une position horizontale habituelle et classique). La balle peut alors être coincée contre les côtés de l'écran.



Essayez de faire entrer la boule dans tous les trous de cette roue maléfique de fin de niveau! On arrive vite aux fins de niveaux grâce à la mobilité de la deuxième raquette qui fait ainsi avancer la boule plus rapidement, cassant tout sur son passage!



Les huit niveaux du jeu se suivent et ne se ressemblent pas! Parties des galeries souterraines, les raquettes vont passer par des chutes d'eau, un château, une prairie, un volcan, un pays de glace pour finir dans le temple du mal.



Pour un premier casse-briques sur Game Gear, on ne peut nier son originalité! devilish propose, en effet, de nombreuses nouveautés qui dépaysent un max! Les écrans ne sont pas fixes car les murs de briques sont grands de plusieurs dizaines d'écrans. La présence de la deuxième raquette et sa mobilité permettent ce scrolling. Enfin, la présence de nombreux personnages apportent un réel plus au genre vu et revu sur tous les formats. mais cela suffit-il à faire de Devilish un hit? Je ne crois pas. Le jeu est trop facile à terminer et pas assez prenant à la longue. Il semble manquer un je ne sais quoi de ludique, c'est bien dommage! Les animations sont excellentes mais les graphismes pas sensationnels bien qu'originaux. Bref, nous voilà en présence d'un jeu qui aurait pu être fantastique (car novateur) mais qui reste moyen-bon. Essayez avant d'acheter.

OLIVIER

MACHINE: **GAME GEAR**
EDITEUR: **SAGE'S CREATION**
NOMBRE DE NIVEAUX: **8**
GENRE: **CASSE-BRIQUE**
DIFFICULTE: **FACILE**
NOMBRE DE JOUEURS: **1 OU 2**
NIVEAUX DE DIFFICULTE: **1**

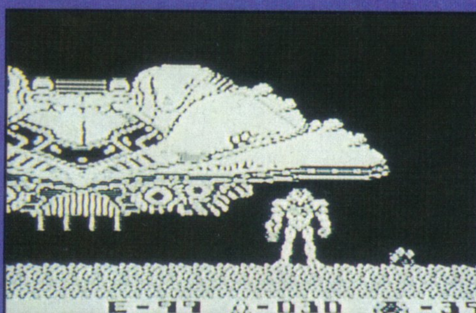
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
SON: 14
MANIABILITE: 15

72%

METROID II
RETURN OF SAMUS

LE DERNIER MÉTROID !

Samus Aran est connu de vous tous puisque vous avez déjà vécu ses aventures sur NES lorsqu'il détruisit la base pirate située sur la planète Zebes. Les pirates avaient, à l'époque, détourné un convoi scientifique transportant un embryon extra-terrestre de Metroid et avaient tenté de multiplier ce metroid sur Zebes. Aujourd'hui, la Fédération Galactique, soucieuse de savoir s'il reste des Metroid dans le cosmos, a envoyé une équipe de chercheurs sur la planète SR 388. C'est sur cette planète qu'on avait initialement découvert l'embryon de Metroid. Le problème est que l'équipe ne répond plus et semble avoir été exterminée par un Metroid profondément caché dans les galeries de la planète. Vous devez retourner au charbon et aller débusquer le Metroid dans son territoire.





Le gros succès de la NES arrive sur Game Boy avec une nouvelle aventure en prime. Malgré ses allures quelque peu rébarbatives lors du premier contact, Metroid II se révèle un excellent jeu d'aventure-action sur Game Boy. Les graphismes, sans être déments, proposent une ambiance dans le plus pur style Alien. Les animations sont parfaites et rendent bien le réalisme des mouvements du personnage. Mais c'est surtout l'incroyable espace de jeu et la multitude d'ennemis qui vous captiveront longtemps. Il est possible de sauvegarder sa position à certains endroits. Un jeu d'action pour les fanas d'explorations galactiques.

OLIVIER

EDITEUR : **NINTENDO**
GENRE : **AVENTURE-ACTION**
MACHINE : **GAME BOY**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUES : **SAUVEGARDES**
DIFFICULTE : **MOYENNE**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15

82%

MEGA MAN

TOMATE-MAN CONTRE COMCOMBRE-MAN !



Vous êtes Mega Man, le petit robot éternel sauveur de l'humanité qui fait des ravages sur NES (on en est au quatrième épisode aux Etats-Unis!). Son ennemi de toujours est le Dr Willy, un savant fou créateur de robots destructeurs. Le jeu débute à la fin du premier épisode sur NES alors que le Dr revient avec une nouvelle horde de robots-masters toujours plus fous! Megaman va devoir combattre huit de ces robots terrés chacun au fin fond de niveaux vastes et peuplés de créatures métalliques hostiles. Huit armes spéciales sont à récupérer pour vaincre au final le Dr Willy.



Alors que le troisième volet sur Game Boy des aventures de Megaman est annoncée aux Etats-Unis, la version française de la première cartouche arrive enfin. On retrouve tous les ingrédients de cette saga démentielle mêlant plates-formes, action et réflexes. Les graphismes sont mignons, l'ambiance métallique bien rendue. Pas de problèmes d'animation, avec un scrolling multidirectionnel parfait. Le jeu est un peu trop difficile malheureusement mais garde ainsi une grande durée de vie. Un jeu qui charme, passionne, stresse pendant des heures !

OLIVIER

EDITEUR : **CAPCOM**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **PLATES-FORMES**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS+PASSWORDS**

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17

90%

GAME BOY

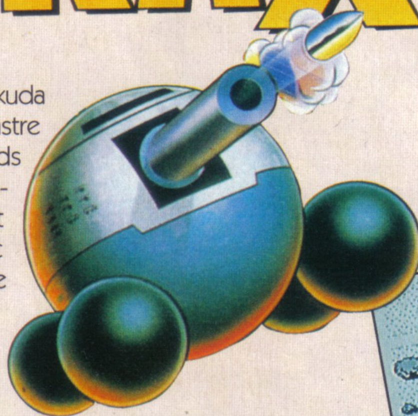
TRAX

TANK IL Y AURA DES HOMMES!

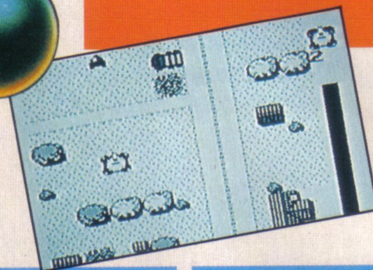


Voilà un jeu qui sort des sentiers battus du shoot-them-up! L'option qui m'a le plus séduit est celle qui permet de jouer à quatre joueurs sur le même champ de batailles, à condition de jouer avec quatre Game Boy of course! On peut ainsi se fendre la poire à débusquer l'un des trois autres tanks et se tirer dessus dans une rage qui fait plaisir à voir! En ce qui concerne le jeu principal, on ne saute pas en l'air mais on est content quand même. L'originalité est bien là avec un maniement qui sort de l'ordinaire et des situations cocasses avec des ennemis autant loufoques que dangereux. L'animation est bonne (quelques ralentissements) et les graphismes sympa. Un bon jeu qui dépayse.

OLIVIER



Un beau jour d'été, les forces armées d'Akuda envahirent vos terres fertiles et le désastre s'abattit sur le petit village. Les campagnards des environs, connus pour leur bonne humeur et leur esprit de chevalerie décidèrent de vous venir en aide. Ils retapèrent avec les moyens du bord un vieux char datant de guerres lointaines et vous nommèrent logiquement pilote de ce char! Unique arme contre un géant, ce petit char rouillé, à la tourelle grinçante et aux jointures abîmées, est le seul espoir pour vous débarrasser de l'écrasante présence des forces d'Akuda. Des hordes de véhicules ennemis vous attaquent et attendez-vous à trouver des mines, missiles guidés et autre chars lourds au détour de chaque bosquet! Heureusement que des items sont placés un peu partout pour vous aider à traverser la campagne occupée jusqu'à Capitol City, la capitale du Royaume d'Akuda que vous devrez détruire.



EDITEUR : **HALL LABORATORY**
GENRE :**SHOOT-THEM-UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
CONTINUS : **INFINIS**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 15
GLOBAL : 77%

KID ICARUS

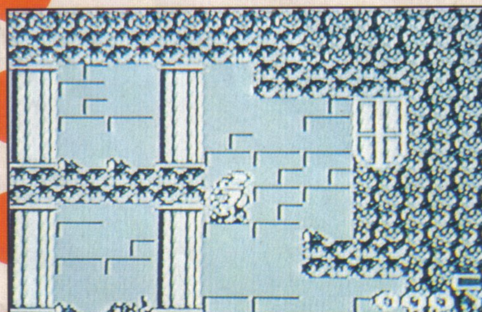
LE KID DE LA PLAGE PART EN GUERRE!



Vous jouez le rôle de Pit, le chef de l'armée Icarus, la garde privée de la déesse Paluténa. Paluténa règne depuis des lustres du haut de son palais céleste sur le pays des anges. Un rêve prémonitoire d'invasion prochaine du pays par des créatures du mal (les Orcos) étant confirmé par son devin perso, la déesse décide de prévenir avant de guérir comme on dit chez nous! Elle appelle Pit et son armée. Le problème est que cette armée n'a jamais servi puisque le pays des anges est, par essence, un pays de paix et d'harmonie. La seule solution est de former Pit en lui faisant chercher les trois trésors du royaume que la déesse a dissimulés. Tout porteur de ces trois objets sera capable de vaincre n'importe quelle tronche de démon! Mais Pit n'ayant pas assez de pouvoir magique pour les porter, il doit se battre, progresser dans les trois hauts lieux du royaume afin de récupérer ces trois objets magiques. Il sera alors prêt à combattre les démons. Ou comment prendre la tête d'un testeur qui se fout complètement de cette histoire débilos, une sorte de Dallas antique à deux francs! Allez, dégainez votre arc et foncez dans le tas, sus aux trois trésors magiques!



Je ne me roule pas par terre de bonheur en jouant à Kid Icarus mais ne peux m'empêcher de me féliciter du nombre incroyable d'items, de salles, de secrets et d'ennemis à découvrir. On se retrouve avec un jeu très porté sur l'action mais comportant aussi une bonne part d'aventure avec toutes les salles à découvrir. L'action est malheureusement répétitive et ce ne sont certainement pas les graphismes qui rattraperont cette carence.



EDITEUR : **NINTENDO**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **4**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUS : **INFINIS**

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 16
GLOBAL : 80%

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Alorssss! toujours en quête d'astuces en tous genres pour pouvoir finir ce jeu d'enfer qui vous prend la tête depuis quelques jours, voire quelques mois, ce qui vous permettra de partir en vacances l'esprit libre car vous aurez vaincu tous les sbires du maître des ténèbres, délivré une charmante princesse (que vous pourrez d'ailleurs inviter à passer des moments agréables sur une plage de sable fin au bord d'une eau bleu azur "on peut rêver quoi! ")
Donc, sur ce: passez de bonnes vacances et n'oubliez pas de m'envoyer une jolie carte postale avec, d'un côté une astuce et de l'autre un petit bonjour!!!

ciao... STEF



super famicom

STREET FIGHTER 11

Il existe un mode VERSUS (ce mode vous permet de jouer à deux joueurs avec le même personnage!) , il suffit de faire très vite, Pendant le sigle capcom : bas, R, haut, L, Y, B, X, et A.
Bonne castagne!

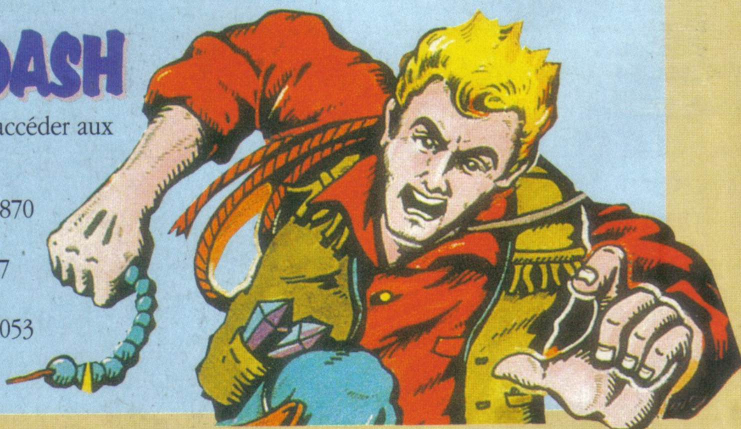
super famicom

SUPER ALESTE

A la fin du jeu, lorsque le nom des programmeurs défile, appuyez sur le bouton L, une surprise vous attend.
Un autre truc: lors du premier boss, battez le avec le laser ou les missiles, sans tirer une seule bombe, votre score augmentera d'une manière très spectaculaire.

nes

BOULDER DASH



Ces codes vous permettent d'accéder aux différents niveaux:

NIVEAU 2: ICE WORLD = 635870
N 3: SAND WORLD = 840137
N 4: OCEAN WORLD = 840967
N 5: RELIC WORLD = 225378
N 6: VOLCANO WORLD= 752053

game boy

THE HUNT FOR RED OCTOBER

25 vies supplémentaires, ça vous dit!
Il suffit simplement de faire pendant la carte, A et B en même temps, puis SELECT et voilà!

nes

LOW G MAN

Pour accéder au sound select, entrez simplement le code: SONG
C'est tout!

megadrive

RINGSIDE ANGEL

Au début, dans le choix des catcheuses, prenez la vedette:CUTY SUZUKY.
Lors du combat, lorsque votre adversaire est à terre, allez vous mettre à ses pieds et appuyez sur le bouton C. Recommencez jusqu'à ce que votre énergie clignote, puis prenez votre adversaire à deux bras et rappuyez sur le bouton C, selon la position pressez haut ou bas, ainsi vous ferez la prise magique et votre adversaire ne pourra plus bouger.

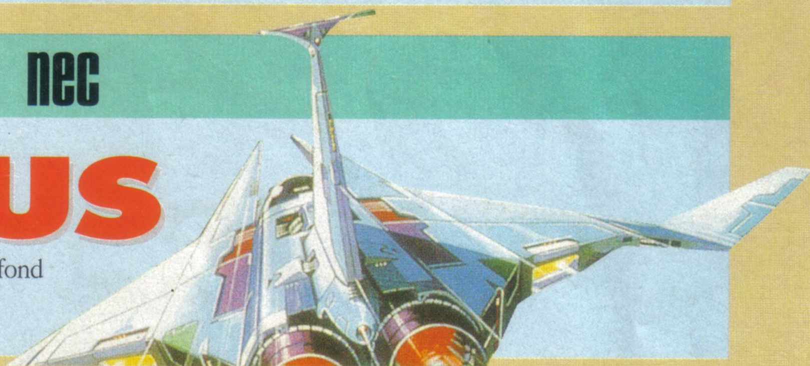
megadrive

DESERT STRIKE

Deux vies supplémentaires ajoutées aux trois vies de départ, ça vous dit ! Alors, entrez le code TQQLOM et le tour est joué.

nec

GRADIUS



Pour passer en mode stéréo, quand le sigle konami sur fond blanc est totalement apparu, appuyez sur le bouton 1.

nec

DRAGON SABER



A la présentation du jeu, faites 30 resets, et vous verrez l'écran de jeu rétrécir comme sur la borne d'arcade originale.

-DOCTEUR GREG-

megadrive

GAIARES

Pour accéder au tableau des options, il faut appuyer, à la page de présentation, les boutons A, B, C et START simultanément jusqu'à qu'il n'y ait plus de son. Ce tableau sera en Japonais. Pour le mettre en anglais, il faut aller à l'avant-dernière ligne, aller à droite une fois pour changer le mot puis aller à la dernière ligne et appuyer sur le bouton. Il faut ensuite, à la page de présentation (au sigle SEGA de préférence) appuyer encore sur les boutons A,B,C et START simultanément jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de son. Cette fois, le tableau sera en anglais et la page de présentation aussi.



master system

RAMPAGE

Après de longs et épuisants combats, vous avez perdu vos trois vies, (ce qui est plûtot embêtant) mettez directement le joypad en bas à droite en appuyant sur le bouton 2. Vous récupérerez ainsi vos trois vies. Cela n'est possible que quatre fois (c'est déja pas mal).

master system

PUNCH-OUT

Pour battre Don Flamengo, il suffit d'esquiver son premier coup et de continuer à le frapper dans la tête avec des successions de droite/gauche. Il tombera à terre; dès qu'il se relèvera, tapez-le dans le ventre jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie; il sera KO.

Stef

ASTUCES

game boy

Who framed ROGER RABBIT™

Voici des codes pour Who Framed Roger Rabbit.

Niveau 2 "Stupid" : DLT3QYBY
Niveau 3 "Greasy" : GPLDMSRC
Niveau 4 "Psycho" : MMCFGWXJ
Niveau 5 "Smarty" : BGQTVKJP
Niveau 6 "Judge Doom : RTJBWN43

Scène 1 :
Répondez au téléphone. Sortez de la pièce. Allez à droite. Montez la première allée. Entrez par la porte. Parlez à Marvin. Sortez de la pièce. Redescendez l'allée puis descendez l'autre. Allez à droite. Evitez la belette. Allez à gauche. Descendez l'allée. Allez à droite jusqu'au tableau où deux portes sont ouvertes. Entrez par la première porte en partant de la gauche. Montez l'escalier. Prenez le mot de passe. Sortez de l'immeuble. Montez l'allée la plus à droite. Allez vers la droite et montez la petite allée tout à gauche dans ce tableau. Placez vous devant la porte. Donnez le mot de passe.

Scène 2 :
Entrez chez Valiant (S'il vous manque de l'énergie, entrez par la petite porte avant l'escalier). Discutez avec Valiant. Cachez vous dans l'armoire. Sortez de l'armoire. Re-discustez avec Valiant pour avoir le poing. Sortez de l'office de Valiant. Allez à droite. Descendez l'allée. Entrez dans la "Bakery" (elle se situe à gauche). Parlez avec le boulanger. Sortez de la "Bakery". Allez à gauche. Récuperez le pain. Allez devant la "Bakery" et utilisez le pain. Retournez chez Valiant. Sortez-le de la glue en le poussant. Discutez avec lui. sortez de son office. Allez à gauche. Entrez dans l'immeuble. Utilisez le poing. Allez à droite. Assommez la belette. Montez. Allez à droite. Descendez. Assommez l'autre belette. Dirigez vous vers la carotte. Prenez là. Entrez par la porte. Allez à droite. Assommez la belette. Prenez la glue. Ressortez de l'immeuble. Retournez chez Valiant. Re-discutez avec lui. Cachez vous dans le coin en haut à droite du tableau. Patientez en attendant que "Stupid" marche dans la glue. Discutez avec lui.

Scène 3 :
Entrez chez Valiant. Discutez avec lui deux fois afin d'obtenir le ticket pour le "Streetcar". Allez à gauche. Montez l'allée. Montez l'autre allée. Allez à gauche. Entrez dans la "Factory". Assommez les belettes. Allez à droite. Assommez les autres belettes. Continuez votre route vers la droite. Entrez par la porte se situant en haut à gauche. Discutez avec l'homme pour obtenir un pistolet. Faites le chemin en sens inverse pour sortir. Allez à droite. Descendez l'allée. Descendez l'autre allée. Allez encore à droite. Descendez l'allée. Descendez l'autre allée. Placez vous en bas de l'écran. Allez à droite jusqu'au "Streetcar" (il ressemble à un tramway). Montez dedans. Allez à droite. Montez l'allée. Allez à gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez à droite. Sortez par l'autre porte. Descendez contre le mur. Allez à droite. Montez. Entrez dans le grand immeuble.
Montez d'un étage. Placez vous contre une rangée de tiroirs. Appuyez sur "A" jusqu'à ce que vous obteniez neuf balles. Montez d'un étage. Montez d'un autre étage. Montez jusqu'au toit. Tirez dans les ballons qui soutiennent "Greasy" avec les balles. Quand il est tombé, redescendez en bas de l'immeuble. Discutez avec "Greasy". Il vous donne les "Speedy Shoes".

Scène 4 :
Entrez dans le "T. Club". Discutez avec tout le monde. Ressortez. Allez vers la gauche. Descendez l'allée. Continuez à gauche. Entrez dans le "Streetcar". Retournez chez Valiant par le chemin précédemment cité. Entrez dans son office. Discutez avec "Baby Herman". Sortez. Retournez prendre le "Streetcar". Allez à droite. Montez l'allée. Allez vers la gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez vers la droite. Ressortez par l'autre porte. Continuez à droite. Montez. Allez à gauche. Montez. Discutez avec "Benny" c'est la voiture). Placez vous près de la chaîne. Utilisez la hache. Re-discutez avec "Benny". Utilisez le sifflet. Allez à l'office (bouton "A"). Avant d'arriver à déstination, vous devrez assommez une belette en voiture. Discutez avec Valiant. Assommez une



autre belette en voiture. C'est "Psycho". Il vous donne le "Harbor Pass".

Scène 5 :
Allez à gauche. Montez. Entrez par la porte. Allez à droite. Ressortez par l'autre porte. Continuez vers la droite. Montez dans le grand immeuble pour récuperer neuf balles. Ressortez de l'immeuble. Passez la barrière à droite. Allez à droite. Assommez la belette. Continuez vers la droite. Assommez les autres belettes. Continuez vers la droite jusqu'à une bordure d'eau. Montez. Entrez dans le hangar "A6". Allez vers la droite. Assommez les belettes. Montez. Entrez par la porte. Assommez "Smarty".

Scène 6 :
Si vous n'avez plus de munitions, allez en rechercher. Revenez devant le hangar "A6". Descendez. Allez à droite. Assommez les belettes. Continuez à droite. Assommez les belettes. Montez. Montez encore. Utilisez les "Speedy Shoes". Faites semblant d'aller en direction du gorille. Passez derrière le tonneau. Descendez dans l'allée. Recommencez. Passez derrière le gorille. Faites pareil avec l'autre gorille mais descendez seulement dans l'allée. Descendez l'autre allée. Assommez les belettes. Montez l'autre allée.
Courrez vers la droite. Entrez dans la maison. Discutez avec Valiant. Assommez la belette aux commandes de la machine. Allez à droite. Prenez la deuxième porte en partant de la gauche. Prenez la première porte en partant de la gauche. Prenez le deuxième escalier en partant de la gauche. Assommez les belettes. Prenez l'autre escalier. Assommez les autres belettes. Prenez l'escalier. Discutez avec le "Judge Doom". Assommez les belettes. Entrez par la porte. Re-discutez avec le "Judge Doom". Longez les murs et passez la porte. Tuez le "Judge Doom".

Quand vous aurez réussi tout cela, vous aurez droit à une superbe séquence de fin animée.

(WEINZOEPFLEN Airy)

game boy

WWF SUPER STARS

Voici une description des différentes prises:
- les prises dites "normales" (coups de pieds et de poings, plongés: très facile à effectuer).
- les prises dites "spéciales":
- Avec Select, envoyez votre adversaire hors du ring
- Appuyez 2 fois vers l'avant très rapidement, votre bonhomme court et rebondit sur les cordes.
- Appuyez sur A ou sur B pour faire un coup de pied sauté ou un étranglement
- Dans le coin du ring, allez deux fois vers le haut, vous grimpez sur les cordes, sautez pour vous élancer sur votre adversaire.
- Quand vous tenez votre adversaire par le collet, appuyez sur A et sur B, soit pour le propulser en avant, soit pour lui donner des coups de coudes.




Nintendo
SUPER TOUR '92
Nintendo
SUPER TOUR '92
Young & Rubicam 92. Photo Zefa.

BIENTOT SUR UNE PLAGE PRES DE CHEZ VOUS.

Plus de 25 tonnes et 380 chevaux de pur Super Nintendo. C'est le camion du Super Tour 92.

Et il est plein à craquer des toutes dernières consoles Super Nintendo et de Game Boy pour tester votre adresse cet été.

A chaque étape, Nintendo organise une compétition Super Nintendo pour trouver le meilleur joueur.

Alors, ouvrez l'œil pour nous voir arriver sur votre plage. Et tapez le 3615 Nintendo ou écoutez la station locale NRJ pour avoir plus de détails.

Parce que là où le camion s'arrête, la fête commence.

Juillet : **Nice** 06/07 ; **Villefranche** 08/09 ; **Menton** 10/11 ; **Mandelieu** 12/13/14 ; **Sète** 16/17 ; **Canet-Plage** 18/19 ; **La Grande Motte** 20/21 ; **Palavas** 22/23 ; **Le Tréport** 27/28 ; **Fort-Mahon** 29/30 ; **Dieppe** 31.

Août : **Dieppe** 01 ; **Cabourg** 02/03 ; **Biscarosse** 06/07 ; **Cap-Ferret** 08/09 ; **Andernos** 10/11/12 ; **Anglet** 15 ; **Arcachon** 17/18 ; **Lacanau** 19/20 ; **Saint-Brévin-Les-Pins** 22/23 ; **Brest** 25/26.





Stef

ASTUCES

megadrive

WONDERBOY V



Suite du mois précédent.

Le monde de glace :
Au château, descendez (un seul passage descend). Au bout, vous pourrez maintenant accéder au monde de glace. Traversez le tableau et vous arriverez à un village. Vous y trouverez le troisième compagnon : la sorcière. Continuez, vous trouverez le château de glace. Dans ce château, il faut trouver —à part les coffres habituels contenant un coeur— deux coffres qui contiennent deux pierres précieuses. Montez le plus haut possible et mettez les pierres à une place qui leur est destinée. Une porte apparaîtra alors au centre. Tuez le chef qui vous donnera un objet.

Retour au monde du feu :
Maintenant, toutes les boutiques sont ouvertes, retournez parler au dragon. Il vous donnera votre quatrième compagnon : le bébé dragon. A droite du village, allez dans la maison où, dans la deuxième porte, se trouve un appareil qui vous diminuera. Continuez à droite, entrez par la porte. Au bout, il y a un démon.

Pendant que vous êtes petit :
Dans la pyramide, se trouve un passage où seul le petit homme peut passer. Il y a un tas de coffres; un coeur est caché dans le mur de gauche du corridor où sont toutes les portes. Dans un autre passage, au temple aztèque, vous trouverez un coffre (un cœur).

Le dernier monde :
Maintenant que vous avez les quatres objets inutilisables, allez en haut de la grande tour et interrogez la princesse, elle vous donnera l'épée légendaire, prenez-la et placez-vous sous la cloche. Là, se trouve un téléporteur pour le dernier monde.

Le labyrinthe :
Voici les indications à suivre et les directions à prendre pour arriver à la fin du labyrinthe.
1/ en bas.
2/ à droite.
3/ en haut (chaîne).
4/ à droite.
5/ en haut (chaîne).
6/ à gauche.
7/ en haut (chaîne).
8/ à droite.
9/ ne pas tomber dans le trou.
10/ en haut (chaîne).
Sortez du château. Ne prenez pas le chariot et avancez normalement. Prenez les bottes légendaires. Tombez à l'intérieur du trou puis remontez à la corde; cette fois, restez sur le chariot. Au bout, sautez sur la plateforme.
11/ en haut (chaîne).
Entrez dans le château.
12/ en bas.
Prenez le coffre et équipez-vous avec l'armure légendaire. Prenez la porte qui vous fait remonter.
13/ Prenez la porte. Surtout ne pas aller à "Exit" mais reprenez la même porte qui vous ramènera plus haut.



14/ en haut (chaîne).
15/ à droite.
16/ Prenez le premier ascenseur (corde montante), il y a là, le bouclier légendaire.
17/ Prenez le second ascenseur et prenez la porte.
18/ Prenez la porte juste à côté.
19/ Montez à la chaîne. Tuez les deux démons.
20/ Montez à l'autre chaîne. Tuez le dragon en tirant accroupi.
21/ Prenez la porte qui apparaît.
22/ Ne tombez pas des plates-formes mobiles sinon il vous faudra recombattre le dragon.
23/Tuez le démon et prenez la porte.
24/Le champ magnétique a disparu et un chemin est apparu à gauche de la cloche.

Le monde du futur :
Montez dans le vaisseau spatial et vous serez prêt à arriver sur une nouvelle planète. Allez en bas à gauche. Derrière la porte, il y a le chef du monde aztèque (les statues). Prenez la première échelle vers le haut. Allez à gauche. Derrière la porte, il y a le chef du monde des champignons (le gros champignon). Prenez la troisième échelle vers le haut. Allez à droite. Derrière la porte, il y a le démon du monde de glace (l'oiseau). Prenez la deuxième échelle vers le bas. Allez à droite. Derrière la porte, se trouve le démon du monde de feu (le dragon). Le bouclier peut parer les flammes qu'il crache. Maintenant, vous pourrez monter la deuxième échelle vers le haut. Prenez la porte. Le chef n'est pas dur mais il vaut mieux avoir sa super potion (que l'on peut acheter au monde du feu pour cinq mille pièces d'or) et une "Revital Potion" (que l'on achète au monde du feu pour trois mille pièces d'or). Dès qu'il sera mort, vous pourrez enfin voir la fin de ce grand jeu.

Et pour terminer, quelques conseils bien utiles:
Il est parfois nécessaire, après avoir tué un chef ou trouvé un objet nouveau, de ré-interroger où de revenir à certains magasins qui sont fermés, car ils peuvent enclencher une nouvelle phase du jeu, ouvrir un nouveau monde, ouvrir des magasins qui étaient fermés, etc...
- Dans le monde de feu, allez au maximum vers la gauche jusqu'à la falaise qui retombe dans le désert égyptien. Laissez-vous tomber en suivant la falaise, tout en vous plaquant contre elle et en mettant la manette vers la droite. Vous découvrirez deux coffres cachés.
- N'oubliez pas la magie du "Return", au fond de l'océan, dans le monde où se trouve Neptune.
- Certains leviers entraînent la transformation de pierres normales en pierres destructibles.
- Visitez à fond chaque monde, pour être sûr de ne pas oublier un coeur ou un objet important.

(DANGLA Fabrice)

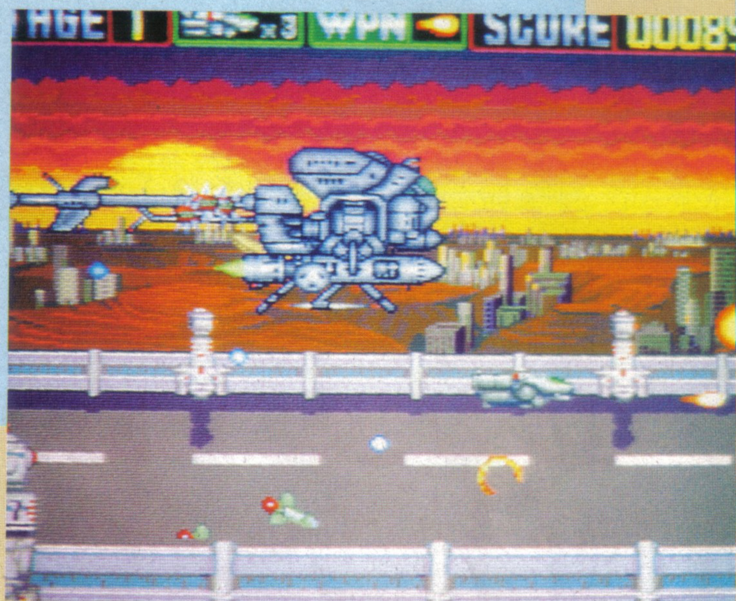
nec cd-rom

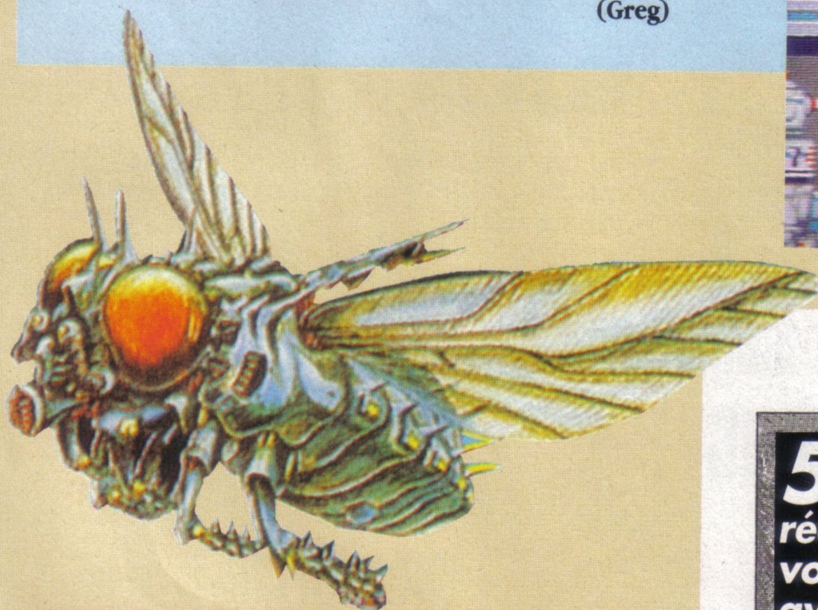
DOWN LOAD 2

Pour choisir le nombre de vies, le tableau de départ, le nombre de continue, le niveau de difficulté du jeu, pour écouter les sons et les musiques et regarder les dessins animés, appuyez sur Select, sur 1, 2 , 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2 puis sur Select, le tout lorsque vous êtes devant la page de présentation.

Autre astuce, après avoir fait la manipulation précédente, choisissez la démo 9, puis, quand NEC AVENUE SOFIX s'affiche à l'écran, appuyez sur haut, sur Select, sur 2, puis sur Run sans le relâcher. Vous vous retrouverez au début du jeu, mais tous les graphismes de vos ennemis seront modifiés, parodiés.

(Greg)





megadrive

INSECTOR X

Quand vous êtes mort et que l'on vous demande si vous voulez continuer, allez en haut a gauche et sans relacher, appuyez sur C, et vous verrez ainsi vos crédits augmenter.

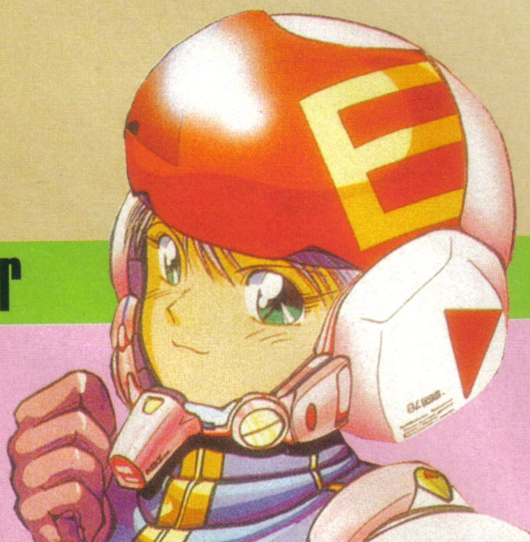
nec

WONDER BOY

Pour faire le Continue infini, faire Haut + Run, quand vous mourez. Puis à la page de présentation, refaire Haut+ Run. Rester appuyé sur Haut et faire Run.

Stef

ASTUCES



game gear

ALESTE

Pendant l'intro, au moment où l'on voit la tête de la fille en gros plan, appuyez sur 1 et 2, et sans relâcher, appuyez sur start et vous aurez un sound test.

super famicom

ADDAMS FAMILLY

Entrez le code 11111, vous commencerez le jeu dans le hall de la maison (juste à l'entrée), votre compteur de vie sera alors à zéro, dont panic, car la prochaine fois que vous mourrez, vous vous retrouverez avec 99 vies! super non.

megadrive

BAD OMEN

Au titre, appuyez sur start, puis au menu d'option, appuyez sur gauche+A et C. Puis selectionnez le jeu que vous desirez et vous aurez 99 balles.

megadrive

BUSTER DOUGLAS BOXING

Pour avoir des continues infinies, pointez la manette vers le haut et appuyez sur Start pendant que "Game Over" est à l'écran.



megadrive

CRACK DOWN

Pour passer sans encombres les arcs électriques, il suffit d'utiliser une super-bombe. En effet, celle-ci vous rendra invincible pendant quelques secondes qui vous permettront de passer les arcs sans vous faire tuer.

nec

GENJI'S JOURNEY

Si vous voulez accéder à un stage secret, à la page de présentation, il devrez appuyer simultanément sur les boutons 1, 2 et select.

megadrive

ALISIA DRAGOON

Lorsque le logo "Game arts" apparait, appuyez sur le bouton A. Puis, lorsque "Game arts" a disparu, appuyez encore sur A, puis appuyez sur B lorsque "Gainax" apparait. Appuyez une 2ème fois sur B, et appuyez sur C lorsque "mecano associates" s'affiche. Puis appuyez sur start et jouez.

Pendant le jeu, voici ce que vous pourrez faire avec:

LA 2EME MANETTE: A=pause, B=déconnection du A, C=stage select actionné stage select (une fois actionné par la 2e manette): 2e stage: B, 3e: B+C, 4e: A, 5e: A+C, 6e: A+B, 7e: A+B+C, 8e: start.

LA 1ERE MANETTE: après la pause de la 2e manette (bouton C)

HAUT: Alisia regagne ses points de vie; GAUCHE: monte Alisia d'un niveau d'expérience; DROITE: monte le monstre selectionné d'un niveau.



nes

CAPTAIN PLANET

Encore quelques codes pour visiter quelques niveaux:
niveau 1-2: 7635754 - niveau 2-1: 955783
niveau 2-2: 637511 - niveau 3-1: 148574

master system

ZILLION II

Il existe un mode continue. Pour le faire, quand vous avez perdu toutes vos vies, mettez la flèche du joystick vers le haut et appuyez sur le bouton 1. Vous ne pourrez faire cette opération que trois fois seulement.

megadrive

SHADOW DANCER

A l'apparition du titre, faites A, B, C, et start simultanément et vous accéderez au tableau d'options.

game boy

FORTIFIED ZONE

Encore une série de codes pour choisir ses niveaux. Quel pied!
Niveau 1: 1111 - Niveau 2: 3375
Niveau 3: 1681 - Niveau 4: 1122
Et voilà!

megadrive

SOL FEACE

Une fois le dessin animé achevé, à la page de présentation, tapez A, B, C, B, C, B, A, et sans relâcher A, appuyez sur start et vous pourrez choisir votre stage et votre mode. Voici à quoi ils correspondent:

- Mode easy = easy
- Mode MY99 = 99 vies
- Mode Muteki = invulnérabilité.

PROFESSEUR GREG

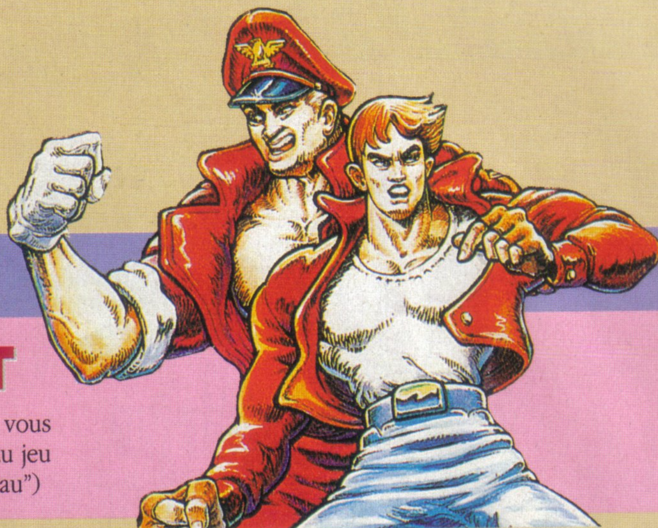
nes

RAINBOW ISLAND

Pendant la page d'intro, quand la phrase "PRESS START" flashe, appuyez sur GAUCHE, B, DROITE, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B. Vous pourrez ainsi sélectionner un niveau pour vous entraîner. Bande de veinards!

Stef

ASTUCES



super famicom

RUSHING BEAT

Faites un haut score et entrez le nom suivant "CHRCONF"; vous aurez alors la possibilité de renommer tous les personnages du jeu (personnellement, je prends un malin plaisir à latter "O.Prezeau")

megadrive

DARIUS II

Il existe un mode spécial dans Darius II. Ce mode va vous permettre de parcourir les différents tableaux en ne rencontrant que les monstres de demi et de fin de tableaux. Mais cela les rend beaucoup plus difficiles à tuer; de plus, vous n'aurez plus la possibilité de choisir les tableaux du jeu. Pour obtenir ce mode, appuyez sur C douze fois durant la page de présentation. Apparaîtront alors les mots "Special Mode". Faites Start et commencez la partie.

megadrive

GRANADA

Quand vous aurez fini le jeu et que la page graphique présentera un homme marchant à l'opposé d'un champignon atomique, à cet instant, appuyez sur A sans relâcher et vous verrez le héros de ce jeu dans une sale posture.
Au tableau d'options, appuyez 10 fois sur C et vous pourrez sélectionner le mode super easy.

nes

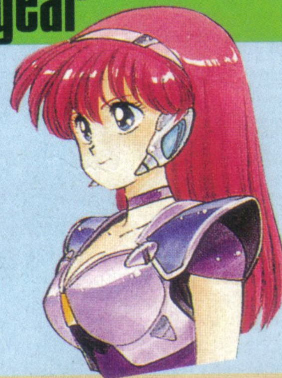


CAPTAIN SKYHAWK

Faites BAS et SELECT, en cours de niveau 3, le jeu fonctionnera alors au ralenti!
Faites HAUT et SELECT, le jeu reprendra sa vitesse normale.

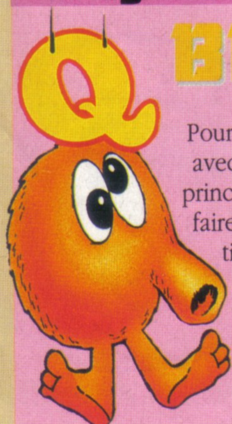
game gear

PSYCHO WORLD



Au titre, allez en haut à droite et sans relâcher, faites 1,2,et start afin de choisir un stage.

game boy



Q BERT

Pour voir un petit film avec le personnage principal, il suffit de faire pendant l'écran titre: DROITE, HAUT, B, A, BAS, HAUT, B, BAS, HAUT et B. C'est tout!

megadrive

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

Voici un code qui vous permet d'arriver en quart de finale: CBKJSM3V
Un autre pour la demi-finale: CB9MKSBY
Et la finale!: CC1RCWK1

super famicom

BATTLE BLAZE

Au titre, appuyez sur R, puis Haut+X, droite+A, bas+B gauche+Y, et vous arriverez en "extra play mode" pour choisir qui combat où et quand. Sinon, au menu d'option normal, appuyez sur R, haut+X droite+Y, bas+B, droite+A, et vous aurez la possibilité de choisir les crédits infinis.

GAME GEAR à 1290 F

GAME GEAR + Columns + Sonic **OU** **GAME GEAR** + Columns + Master Gear + Loupe

GAME GEAR + Columns + Sonic + Master Gear + Loupe **1490 F**

Super Kick Off 295f	Columns 245f	Fantastic Navigation 245f	Strategy "G" 245f
Aerial Assault 225f	Fray 275f	Olympic Gold 295f	Super Monaco GP 2 275f
Halley Wars 275f	Heavy Weight Champ. 245f	Ryu Kyu 245f	Donald Duck 295f
Buster Ball 245f			

Battery Pack pour Game Gear 349 frs (Chargeur + Alimentation)



Shoot Again

145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tél : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00 sans interruption. Métro Crimée.

Pack MEGADRIVE WALT DISNEY

MEGADRIVE Jap. + Mickey Mouse + Quackshot (Donald) 1290 F

PROMO D'ETE !

SD Valis	269 F	Turbo Out Run	229 F
Double Dragon II	319 F	Slime World	269 F
Runark	269 F	F1 Hero MD	349 F
Thunder Pro wrestling	275 F	Galaxy Force 2	349 F
		Beast Warriors	299 F

Battle Mania	429 F	Kabuki Soldier	429 F	Thunder Fox	399 F
Crude Busters	449 F	Magical Boy	399 F	Valis	449 F
Dahna	429 F	Magical Guy	349 F	Wani Wani World	399 F
F1 Grand Prix	449 F	Olympic Gold	490 F	Where In Time...	449 F
Fantasia	429 F	Out Run	429 F	Wonder Boy 5	449 F
Fire Mustang	429 F	Quack Shot (Donald)	429 F	Y's 3	449 F
Golden Axe II	429 F	Rent a Hero	399 F		
Grand Slam	429 F	Steel Empire	429 F		

Mais aussi bien d'autre titres, reseignez-vous...

☆MEGA☆ NEWS

Thunder Force 4

David Robinson Basket Ball	449f	Grey Lancer	429f
Chelnov	429f	Pat Robinson	449f
Thunder Force IV	449f	Europeen Cup Soccer	490f
Splatter House 2	449f	Chuck Rock	490f
Side Pocket	429f	Super Monaco GP 2	449f
Tazmania	449f	King Salmon	449f
Cadash	429f	Lemmings	449f
Krusty's Fun House	449f	Smatch TV	449f
Arch Rival	449f	Terminator	449f
Twinkle Tail	429f	USA Basket Ball	449f
		Fantastic Navigation	399f

DU NOUVEAU POUR AMSTRAD !

Des "MINI ENCEINTES ACTIVES" pour adaptateur AMSTRAD
299 Frs LA PAIRE
249 Frs L'ADAPTATEUR POUR AMSTRAD*
499 Frs L'ADAPTATEUR AMSTRAD* + LA PAIRE D'ENCEINTES...
*Ne fonctionne pas sur 6128+.

LES NEWS DISPOS, LES PREVIEWS, LE CLUB D'ECHANGES !
Retrouvez les rubriques "Que choisir ?", "Jeux d'occasions*", "La Promo du Mois"
GAGNEZ UN MEGA CD, UNE MEGADRIVE ET DES PIN'S SHOOT AGAIN !!!

36-15 SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM 1690 F

Super Famicom + Péritel + 2 Manettes + Alimentation

Teenage Mutant Ninja Turtle 4

DEMENT !!!

OFFRE EXCEPTIONNELLE, pour tout achat de 2 jeux Super Famicom, Shoot Again vous offre **L'ADAPTATEUR UNIVERSEL** d'une valeur de **99 Frs.**
Il permet l'utilisation des jeux japonais et américains sur **Super Nintendo.** Cet adaptateur vous permettra aussi de passer des jeux Super Nintendo sur une Super Famicom.

Actraiser	395 F	Joe And Mac	590 F	Soccer	490 F
Aera 88	545 F	Pilot Wings	590 F	Super Mario World	490 F
Arthur Quest	590 F	Pro Football	590 F	Super Valis	590 F
Battle Blaze	590 F	Rocketeer	590 F	Thunder Spirit	590 F
Battle Grand Prix	*590 F*	*RPM Racing*	*590 F*	*Top Racer*	*590 F*
F1 Grand Prix	590 F	S.T.G	590 F	Xardrion	590 F
Final Fight Guy	590 F	Super Formation		Zelda III	590 F

☆SUPER☆ NEWS

Super Battle Tank	590f	Super Bowling	590f
Arcana	590f	F1 Super Driving	590f
Space Football	590f	Hook	590f
Parodius	590f	Spindizi World	545f
Camel Try	545f	Phalanx	545f
Astral Bout	545f	Prince Of Persia	590f
Super Dunk Shot	590f	Super F1 Circus	545f
TMNT 4	590f	Super Pinball	590f
Blazon	545f	Dina Wars	590f
Metal Jack	590f		

Super Dunk Shoot

CORE GRAFX

Soldier Blade		399 f
Labyrinth Island Special		399 f
Zero Wings	CD Rom	449 f
Panza Kick Boxing	Super CD Rom	449 f
Ranma 1/2 III	Super CD Rom	449 f
Space Fantazy Zone	Super CD Rom	449 f

☆TOP 10 U.S☆

☆ENFIN LES 10 MEILLEURS TITRES DISPONIBLES EN FRANCE POUR VOTRE CONSOLE NINTENDO N.E.S☆

GAME KEY 245 FRS

Robocop 2	475F	Batman, the return of Joker	475F	Hudson Hawk	475F
Untouchables	395F	Mad Max	395F	Castelvania III	395F
Addams family	475F	Mega Man IV	475F	TMNT III	475F
				Total Recall	395F

Ces jeux fonctionnent sur NES française, avec le Game Key.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom.................................... Prénom....................................
Adresse....................................
Ville.................................... Code postal....................
Téléphone.................................... Date....................

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
	Pensez à commander par téléphone...	
	Participation au frais de port et d'emballage	30 F
	MONTANT TOTAL :	....

C.B. n° | | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'ex | | | |

Je joins à ma commande : ☐un chéque, ☐un C.C.P., ☐un mandat lettre, ☐Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.
Je possède un(e) : Megadrive ☐, Master system I ou II ☐, Game gear ☐, Nec ☐, Game boy ☐, Super famicom ☐, Neo geo ☐, Autre ☐

Taille réelle 21 cm, Joypad

Taille réelle 30 cm, Console PLus

AUTRES

Vente

Département 64
Vds. moniteur couleur avec écran 36 cm + 1 jeu MD Fra (The Immortal) : 1100 Frs port compris. Téléphoner au (16) 59 84 29 71.

NEC

Achat

Département 1
Cherche doubleur ou quintupleur + 1 ou plusieurs manettes. Faire offre à Manu, le soir, au (16) 50 40 46 49.

Département 38
Ach. Valis 4 sur CD : 350 Frs; Vds. Pomping World sur CD : 300 Frs ou l'échange contre R Type CD. Contacter Régis, au (16) 74 29 78 31.

Département 62
Le Club Nec Officiel achéte jx CD Rom et Super CD Rom. Ach. jx SFC et S Nes. Téléphoner après 20h30, au (16) 21 75 53 89.

Département 94
Ach. Valis 4 : 500 fsr maxi. Contacter Martin, au (1) 43 96 21 23.

Contact

Département 18
Ech. jx Nex : F Soccer, Splater House, Granzort... contre jx Nec ou jx Super CD, neufs ou anciens. Contacter Mickael, au (16) 48 20 24 94.

Département 33
Ech. Core + 6 jx Pc 2, Aéro Blaster contre GG + 6 jx ou vends : 1200 Frs. Contacter Bernard, après 17h, au (16) 57 22 16 56.

Département 33
Ech. Pc Engine FT + 10 jx (Pc Kid 2, Para Star 2...) + transfo, contre Neo-Geo avec ou sans jx. Contacter Eric, au (16) 56 87 38 91.

Département 92
Ech. jx SGX : 1941 contre Grandzort, ou Goulst and Ghost. Contacter Alexandre, après 18h, au (1) 47 37 54 76.

Département 93
Ech. Vds. SGX + 17 jx + quintupleur + 3 manettes (dont 1 Pro1) contre Neo-Geo + 3 jx + manette ou vendu : 4000 Frs. Vds. MS + 2 jx : 550 Frs. Vds. jx Nes : 150 Frs et MD + Sonic et 1 manette : 750 Frs. Téléphoner au (1) 48 37 86 22.

Vente

Département 2
Vds. CGX (ss emballage) + 1 jeu : 600 Frs (valeur : 1000 Frs). Contacter Estevez Claude, au (16) 23 60 60 80.

Département 8
Vds. Nec CGX + 7 jx (R Type, Ninja Spirit, Batman, Pc Kid 2...) : 1600 Frs. Contacter Alexandre Fievet, après 17h, au (16) 24 59 32 65.

Département 16
Vds. console Nec CGX + 8 jx : 1600 Frs. Téléphoner au (16) 45 69 19 59.

Département 26
Vds. SGX + 8 jx + 2 pads (1941, Aldynes, G'n'Ghost, Hit the Ice....) : 1800 Frs, ou contre SFC. Téléphoner au (16) 75 46 51 84.

Département 31
Vds. CGX + manette + 1 jeu : 550 Frs, ou 2 jx : 700 Frs. Vds. jx (Splatter House, Shinobi...), Nbrx prix seule : 500 Frs. Téléphoner, au (16) 61 92 82 44.

Département 33
Vds. Nec + 3 jx (Pc Kid 2, Ninja Spirit, W Boy) : 1300 Frs ou contre SFC. Contacter Laurent, au (16) 56 50 03 79.

Département 33
Vds. jx Nec : 250 Frs (Shinobi, A Island, F1 Circus 91, Cyber Core, F Soccer, Pc Kid 2... Contacter Cédric, au (16) 56 20 02 58.

Département 38
Vds. CD Pomping World : 200 Frs, R Type : 300 Frs, ou contre Valis 4. Contacter Franck, au (16) 74 84 03 72, ou Régis, au (16) 74 29 78 31.

Département 38
Vds. CGX + CD Rom + 5 jx : 3200 Frs, SGX + 2 jx : 1200 Frs, ent TBE. Ach. SFC sans jx à 1300 Frs. Contacter Nick, au (16) 76 41 86 79.

Département 50
Vds. Nec CGX + 2 pads + 4 jx (F1 Circus, Shinobi...) : 1500 Frs (valeur : 2300 Frs), sur la région de St Malo. Téléphoner au (16) 33 57 92 26.

Département 59
Vds. CGX : 350 Frs à débattre. Vds. Ech. 25 jx Nec, S Nintendo : F Zero, Deadmoon, S R Type... de 80 à 350 Frs. Contacter Martial, de 19 à 21h, au (16) 27 74 00 37.

Département 61
Vds. SuperX + 2 manettes , F Soccer : 300 Frs, 1941 : 350 Frs, Ghouls : 300 Frs, F Tennis :300 Frs. Cherche F Zero sur S Nintendo : 200 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 33 27 10 44.

Département 63
Vds. GT + 4 jx + transfo, état neuf : 2600 Frs (valeur : 3600 Frs). Contacter Christophe, au (16) 73 38 26 28.

Département 66
Vds. Nec + 2 pads + Parasol Stars, Aero Blaster, FM Tennis, F1 Circus, Cadash, SLN Gobelin : 2000 Frs, ou vente séparée. Contacter Guillaume, au (16) 68 92 60 98.

Département 69
Vds. Nec SGX + 11 jx (Pc Kid 2, Aldynes...) : 3000 Frs, valeur 5000 Frs. Vds. GB + 7 jx + acc. : 1000 Frs. Contacter Julien Milon, 160 Rte de Genas : 69003 Lyon, ou au (16) 78 54 27 46.

Département 69
Vds. Pc Engine Duo + 11 jx (dont 5 CD) : 3200 Frs, ou contre Neo-Geo + 4 jx. Contacter Nordine, après 19h, au (16) 78 22 41 79.

Département 71
Vds. jx Nec : Pc Kid 2 : 200 Frs, Sokoban : 150 Frs, Energy : 50 Frs, TV Sport Football : 150Frs... Téléphoner au (16) 85 56 10 76.

Département 75
Vds. nouvautés sur CGX, CD Rom, Super CD et SFC. Vds. GT et SGX. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. Pc Engine GT en TBE : 1500 Frs, ou contre CGX + jx (Hell Explorer...). Contacter Gael, au (1) 43 49 46 95.

Département 75
Vds. Nec CGX + 2 manettes + quintupleur + 5 jx, faire offre. Contacter Helder, uniquement sur Paris et sa région, au (1) 46 33 00 65.

Département 75
Vds. Ach. Ech jx Nec possede WB 2, Splater House.... Vds. Lynx 2 + 3 jx : 800 Frs. Ach. jx Super Nes : 300 Frs. Téléphoner de 18 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 75
Vds. jx Nec : F Soccer : 350 Frs, Pc Kid 2 : 250 Frs, F1 Circus : 250 Frs, Aero Blaster, Super Volley, SCI, J Chan, FM Tennis. Contacter Alain, au (1) 45 67 31 88.

Département 75
Vds. Nec Turbo GT + adaptateur secteur + 2 jx : 1400 Frs, ou échange contre GG + 6 jx. Téléphoner après 18h, au (1) 45 53 11 42.

Département 75
Vds. jx Nec (FM Tennis, F1 91, Pc Kid 2, Tonma) : 200 Frs pce, manette + quintupleur : 250 frs, Moto Roader : 100 Frs. Contacter Charles, après 21h, au (1) 42 06 53 25.

Département 75
Vds. Nec GT + New Zeland Story, City Hunter, Pc Kid 2 : 2000 Frs. Contacter Ryota, avant le 19 juillet, au (1) 42 51 47 73.

Département 76
Vds. jx CGX + 7 jx 1200 et jx Neo-Geo. Contacter Catherine, au (16) 35 29 58 84.

Département 91
Vds. jx Nec (Pc Kid 1 et 2, Neutopia 2...). Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. jx Nec. Ech. A500 + Nbrx disks + Ext 512 Ko contre Neo-Geo + 3 jx ou : 2000 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 64 56 12 10.

Département 91
Vds. CGX + 4 jx : 800 Frs, Neo-Geo + 2 manettes + Cyber Lip : 2500 Frs. Contacter Bruno Vannier, 29 rue de la prévoyance, 91200 Athis Mons, ou au (16) 69 38 02 43.

Département 92
Vds. ou Ech. jx Nec : Gunhed Bloody, Wolf... liste sur demande. Contacter Patrice, après 18h, au (1) 47 74 67 69.

Département 92
Vds. jx Nec : Bloody Wolf, Ghuned, Chase HQ... liste sur demande. Contacter Priso Patrice, 2 rue Bernard Palissy, 92800 Puteaux, ou après 18h, au (1) 47 74 67 69.

Département 92
Vds. SGX + 4 jx SGX et 18 jx + pads, vente séparée possible. Contacter Christophe, entre 17 et 19h, au (1) 46 37 34 73.

Département 93
Vds. CD Rom + Systeme Card 2 : 1500 Frs, ou échange contre Neo-Geo + 6 jx. Contacter Guillaume, au (1) 48 37 37 38.

Département 93
Vds. GT + 5 jx + transfo : 3000 Frs à débattre. Contacter Lucas, au (1) 43 05 19 85.

Département 93
Vds. SGX + 9 jx (J Chan, Pc Kid 2, Populous...) : 1500 Frs dans enballage d'origine, vente séparée possible. Contacter Sébastien, au (1) 45 92 06 76.

Département 93
Vds. Pc Engine GT + 5 jx + transfo : 2200 Frs à débattre. Contacter Cédric, au (1) 43 00 83 69.

Département 93
Vds. jx Nec (SSS, F Soldier, Pc Kid 2, Hanara Kadaka...) de 150 à 200 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 42 35 40 40.

Département 94
Vds. CGX + 2 jx (Paradious, Cybercore) : 900 Frs. Contacter Pierre, au (1) 47 40 32 44.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 52
Ach. Paradious : 400 Frs, ou Pc Kid : 300 Frs. Contacter Fred, après 19h, au (16) 67 23 77 63.

Département 59
Ach. sur Neo-Geo : Nam 75, Ninja Combat : 700 Frs pce, Ghost Pilot : 750 Frs. Vds. Cyber Lip : 550 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 20 32 27 36.

Département 63
Ach. et Vds. jx Neo-Geo, Nec CD Rom (seulement), SFC. Contacter Guillaume, après 17h, au (16) 73 24 47 41.

Contact

Département 6
Ech. SFC + 6 jx (Arthur Quest, F Zero, Contra Spirit...), contre Neo-Geo + 2 jx. Téléphoner au (16) 93 48 63 38.

Département 42
Ech. jx Neo-Geo, ou achéte. Contacter David, au (16) 77 70 66 47.

Département 59
Cherche dons pour la création d'un club Neo-Geo. Ce clun vous permettra de louer des jx pour un petit prix. Renseignements, au (16) 20 40 81 91.

Département 59
Ech. A500 + extension + moniteur + imprimante + Nbrx disks, contre Neo-Geo + jx. Contacter Christophe, après 18, au (16) 27 90 42 07.

Département 69
Ech. Neo-Geo + 1 manette + 1 jx contre CGX + jx, ou SGX + jx , ou vends : 2500 Frs. Vds. Kings of the Monsters Man carte. Ech. GG + jx, adaptateur, contre CGX, SGX. Téléphoner au (16) 78 34 38 16.

Département 75
Ech. Mutayion Nation contre S Soccer, ou Fatal Fury. Contacter Josè, au (1) 48 44 12 73.

Département 94
Ech. Magican Lord contre tout autre jx sauf Bowling Boxe, Tetris. Contacter Cyril, au (1) 49 30 24 76.

Département 95
Ech. jx Neo-Geo et SFC, posséde : Ninja Combat, Cyber Lip, Burning, Contra, Castelvania, Actraiser.... Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Vente

Département 6
Vds. F Fury sur Neo-Geo : 890 Frs à débattre. Vds. Lynx + 6 jx : 590 Frs. Contacter Loic, au (16) 93 49 13 95.

Département 27
Vds. Lynx + adaptateur secteur + 4 jx (Electrocop, Rygard...), vente séparée possible : 1290 Frs. Téléphoner après 15h30, au (16) 32 28 02 96.

Département 62
Vds. sur Neo-Geo : Baseball 2020 : 500 Frs, Riding Hero : 600 Frs, Magican Lord : 450 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 75
Vds. Ech. Burning Fight sur Neo-Geo. Ach. jx : SNK. Recherche code pour F Fury. Contacter Antoine, au (1) 45 83 42 36.

Département 75
Vds. pour Lynx : Klax, Robo Squash, C Games, Blues Light, Zendocon : 1000 Frs, sacoche : 50 Frs, jx avec notices. Contacter Mathieu, au (1) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. Lynx + 2 jx + Adaptateur secteur voiture : 900 Frs à débattre. Contacter Julien, après 19h, au (1) 45 57 04 71.

Département 91
Vds. jx news : Noe-Geo, SFC. Vds. 16 jx Nes. Téléphoner au (1) 60 86 23 25.

Département 91
Vds.Lynx + 9 jx + sacoche : 1600 Frs. Contacter Leny, sauf week-end, au (16) 60 86 40 46.

Département 92
Vds. Rinding Hero sur Neo-Geo : 700 Frs + GG + 5 jx et adaptateur Master : 950 Frs + jx Nec. Contacter Guy, au (1) 47 49 91 20.

Département 93
Vds. jx Neo-Geo : Eigntman : 900 Frs et Last Resort : 1000 Frs. Contacter Hervé, au (1) 43 00 27 90.

Département 93
Vds. et Ech. jx Lynx, posséde : Electrocop, Ninja Gaiden, Pacman.... Contacter Thierry, au (1) 48 65 96 08.

Département 94
Vds. Neo-Geo + 3 jx + 2 manettes : 3700 Frs. Vds. jx SFC de 450 à 750 Frs (SF 2, S Aleste...). Vds. GT + 6 jx + adaptateur, échange impossible. Contacter Olivier au (1) 43 53 18 50.

NINTENDO

Achat

Département 7
Ach. Ech. Vds. jx SFC, cherche S F Soccer, Ramna, SF2, F F guy... Vds. MD + 2 manettes + hits. Vds. Fanzine Nippon + ctr timbre. Téléphoner au (16) 75 37 50 24.

Département 62
Ach. Beetle Juice : 150 Frsmaxi ou contre Balloon Kid. Contacter Bruno, après 17h30, au (16) 21 24 26 74.

Département 91
Ach. F Fight Guy sur SFC de 300 à 350 Frs. Contacter Nicolas, à partir du 1 aout, au (16) 64 91 17 35.

Département 91
Ach. jx sur S Nintendo Fra. Contacter Nicolas, au (16) 64 91 17 35.

Département 92
Ach. GB seule à 250 Frs. Contacter Antonio ou Nathalie, de 17 à 18h, au (1) 46 42 78 68.

Département 93
Ach. jx SFC : 250 Frs. Ach. SFC : 700 Frs, ou Neo-Geo : 1000 Frs. Téléphoner à partir de 19h, au (1) 48 58 07 65.

Département 93
Ach. SFC + 1 jeu : 500 Frs, ou échange contre Nes + 3 jx + GG + 1 jeu + batterie, ou vends Nes + 3 jx : 500 Frs et GG : 800 mini. Téléphoner au (1) 43 02 97 81.

Contact

Département 6
Ech. Final Fantasy Legend 4, contre Finbal Fantasy Adventure sur GB. Ech Aera 88 contre SM4, Contra. Contacter Alex, au (16) 93 65 21 07.

Département 20
Ech. Vds. jx SFC (Castelvania 4, Mario World, Final Fight...) entre 250 et 400 Frs. Contacter Olivier, au (16) 95 76 05 86.

Département 20
Ech. jx SFC : Lemmings, F Fight, Actraiser, contre Tortues 4, Adams, Robocop, Rushing Beat, Castelvania... Contacter Pierre-Jean, au (16) 95 38 22 30.

Département 24
Ech. Super R Type, contre Castelvania 4 sur Super Nintendo. Vds. phantasy Star 3 sur MD Fra : 350 frs. Contacter

Mathieu Gossare, le week-End, au (16) 53 22 04 59.

Département 57
Ech. Csatelvania 4 contre Dragon Ball Z uniquement. Contacter David, au (16) 87 58 67 26.

Département 62
Ech. GB + 6 jx (D Dragon 2, Batman...), contre SFC ou S Nintendo + 1 jx ouvendu : 1400 Frs. Contacter Mallory, après 20h, au (16) 21 53 50 42.

Département 75
Ech. SFC contre S Nintendo + jx. Contacter Clémant, au (16) 43 25 17 26.

Département 76
Ech. S Nintendo + Mario 4, F Zero, Soccer, contre Neo-Geo + Fatal Fury, ou un autre jeu. Contacter Xavier, au (16) 35 40 16 64.

Département 78
Ech. Nes + 25 jx + Nes Four Score + MD + 24 jx + Arcade Power Stick, contre Neo-Geo + 2 manettes + 5 ou 6 jx. Contacter Siegfried, au (16) 30 21 53 17.

Département 91
Ech. ou Vds. jx SFC : Actraiser, Darius, Contrat 4, Joe et Mac, Castelvania.... Contacter Gregory, après 18h, au (16) 60 11 53 93.

Département 91
Ech. Vds. Ach. jx SFC et GG. Contacter Christophe, après 17h, au (16) 69 86 91 26.

Département 94
Ech. Nes P5 + 3 jx (Paradious...) + GB + 3 jx + sacoche + B Pack contre SFC (complète) + 2 jx ou Neo-Geo + 1 jeu. Vds. jx MD. Contacter Vincent, au (1) 43 68 55 04.

Département 95
Ech. sur S Nintendo : F Zero contre Super Soccer. Contacter Georges, après 18h, au (16) 30 38 77 48.

Vente

Département 2
Vds. ou Ech. jx SFC : Tennis, Goemon... Ech. jx MD : Golden Axe 2, Donald, Mickey, Sonic..., Recherche contacts sur SFC à Amians au mois d'aout. Contacter Alexandre, au (16) 23 80 41 55.

Département 3
Vds. jx Nes : World Cup, Tortues Ninja, SMB2 : 200 Frs pce, ou 650 Frs le tout. Contacter Julien, au (16) 70 31 64 36.

Département 3
Vds. pour Super Nintendo : F Zero : 350 Frs, et M mouse pour MD : 230 Frs. Contacter Patrick, au (16) 70 32 06 83.

Département 6
Vds. Nes + jx et MD + jx ou échange contre Super Nes + jx, possibilité d'arrangement. Contacter Fred, uniquement en Cote d'Azur, au (16) 93 39 52 85.

Département 7
Vds. Nes + 2 joy : 2000 Frs et Nec + 2 joy + 7 jx : 1690 Frs, possibilité de vente séparée (Pc Kid 1 et 2, FM Tennis...). Ach. Ech. Vds. jx SFC. Téléphoner au (16) 75 37 43 96.

Département 12
Vds. jx Nes : Faxanadu : 150 Frs, Robo Warrior : 150 Frs, ou contre Mario 2 ou jx MD. Ach. Game Genie : 250 Frs. Contacter Pascal Aubrit, Cabrol, 12120 Meljac.

Département 13
Vds. Ech. jx SFC, posséde : F Soccer, Contra, Exhaust... Vds. jx Nec : 600 Frs les 5. Contacter Tuan, au (16) 42 20 21 08.

Département 19
Vds. jx GB. Contacter Ronvald Mestre, rue des Chalibordes, 19190 Beynat, ou au (16) 55 85 54 82.

Département 19
Vds. Nes + 8 jx (D Dragon 1...) : 1900 Frs, (valeur : 4500 Frs). Contacter Bertrand, après 18h, au (16) 55 23 23 02.

Département 22
Vds. jx Nes : Kung Fu, Mario Bross 1 : 150 Frs, Dragon Ball : 220 Frs, Goonies 2 : 250 Frs, Ikari Warriors : 200 Frs. Contacter Benoit, au (16) 96 74 54 99.

Département 24
Vds. S Nintendo + 2 jx (Mario 4 et S R Type) : 12500 Frs, Phantasy Star 3 : 350 Frs sur MD Fra. Contacter Mathieu, au (16) 53 22 04 59.

Département 31
Vds. jx GB (Castelvania, Duck Tales, Turtles) : 120 Frs pce. Contacter Bertrand, après 18h, au (16) 61 80 40 26.

Département 33
Vds. Skate or Die : 175 Frs. Contacter Benoit Rousseaux, Larmurey, 33760 Esscoussans.

Département 33
Vds. 6 jx : 1200 Frs. Ech contre 4 jx MD, vente séparée possible. Contacter Borome, après 19h, au (16) 66 52 66 99.

Département 33
Vds. sur GB : Golf : 150 Frs + notice. Contacter Laurent, après 19h, au (16) 56 07 23 27.

Département 33
Vds. 9 jx pour Nes + Nes Advantage, de 250 à 350 Frs pce. Contacter David, tout l'été (sauf) du 12/7 au 27/7) au (16) 56 20 22 72.

Département 33
Vds. Nes + 8 jx (SMB 1,2,3...) + pistolet en bon état : 2400 Frs (valeur : 4000 Frs), à débattre. Téléphoner au (16) 56 28 00 24.

Département 33
Vds. GB + 4 jx : 500 Frs. Contacter Cédric, au (16) 56 04 47 82.

Département 33
Vds. Nes + 2 jx : 800 Frs (valeur : 1500 Frs), ou au (16) 50 05 11 26.

Département 35
Vds. Nes + 5 jx (S off Road...) + Zapper + kit de nettoyage : 1300 Frs. Vds. GB + 5 jx : 1000 Frs. Contacter Mad, après 18h, au (16) 99 53 85 56.

Département 44
Vds. console Nintendo + 7 jx + 2 manettes + Zappeur (Mario 1 et 3, Goal...). Contacter Christophe, après 20h, au (16) 40 63 9281.

Département 45
Vds. jx Nes (DD2, Simpsons, gradius, Mario, Duck Hunt) : 215 Frs pce, Zapper : 150 Frs, Bionic Commando et Shadow Warrior : 290 Frs. Téléphoner au (16) 38 77 28 37.

Département 54
Vds. Nes + 5 jx : 1300 Frs ou contre Super Nintendo + 1 jeu. Contacter Francois, au (16) 83 98 27 50.

Département 54
Vds. 4 jx Nes (Zelda 2, Bionic Commando, Protector, S Service) entre 250 et 300 Frs. Contacter Raynald, au (16) 83 63 15 14.

Département 54
Vds. jx GB (F1 Spirit, Batman, Castelvania, Choplifter) entre 100 et 150 Frs, malette pour GB : 80 Frs, ou le tout 500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 83 53 35 15.

Département 57
Vds. 7 jx à 250 Frs pce (RC Pro, Megaman...). Contacter Stéphane, au (16) 88 60 67 64.

Département 59
Vds. console Nintendo (ss garantie) : 300 Frs + jx : 200 à 250 Frs à débattre. Contacter Jerome, au (16) 27 83 91 17.

Département 59
Vds. jx GB : S Mario Land : 100 frs, D Dragon : 100 Frs, Tortues Ninja : 100 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 27 30 05 41.

Département 59
Vds. jx : Wrath of the Black Manta : 250 Frs, Bad Racer : 120 Frs, Goal : 300 Frs, Trasand Ficlds : 200 Frs + manette spécial : 100 Frs, Air Wolf : 170 Frs, 2 jx + pistolet : 400 Frs à débattre. Contacter Debaeker Guillaume, 8 rue d'Audignies, 59570 Bavay.

Département 59
Vds. SFC + 2 jx (Mario, Wagan) + adaptateur USA + 2 manettes : 2000 Frs. Vds. Zelda 3, F Zero, Exhaust Heat : 400 Frs pce. contacter Joris, au (16) 28 27 91 34.

Département 62
Vds. GB + 6 jx (Tetris, Dr Mario, Super Mario....) : 1400 Frs, possibilité de vente séparée : 150 Frs le jeu et 500 Frs la console. Téléphoner au (16) 21 36 49 86.

Département 64
Vds. Nes TBE + 4 jx (TMHT, DD 2, Batman, Snake Rattle&Roll) : 1000 Frs, ou sans Snake : 850 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 59 68 63 54.

Département 67
Vds. Nes + 5 jx + boite de rangement (SMB2 et 3, TMHT, Zelda 2, Dragon Ball) : 1250 Frs. Téléphoner au (16) 88 50 41 37.

Département 68
Vds. 10 jx SFC (FF Guy, Addams Family, Zelda 3, Contra...) de 290 à 420 Frs pce frais de port compris. Téléphoner au (16) 89 27 19 50.

Département 69
Vds. Nes + pistolet + 2 joy + Mario 1 et 3, TMHT, Zelda 2, Faxanadu, Duck Hunt, DD3 : 1290 Frs. Contacter Philippe, au (16) 78 72 18 89.

Département 69
Vds. jx sur SFC : Soccer : 350 Frs, Axaust : 400 Frs, Final Fight : 350 Frs. Vds. jeu Nec : F Match Tenis : 200 Frs. Téléphoner au (16) 78 33 01 36.

Département 73
Vds. Nes + Mario 3+ Zapper + Mario 1, Duck Hunt avec boite et notice : 500 Frs. Contacter Benoit, au (16) 56 74 64 66.

Département 75
Vds. 12 jx GB (Megaman 1 et 2, Super Mario Land, Duck Tules....) : 1850 Frs. Contacter Maxime, de 18h à 20h, au (1) 48 87 32 49.

Département 75
Vds. SFC complete + S G&G : 1600 Frs. Contacter Mounir, au (1) 45 39 11 71.

Département 75
Vds. jx SFC : Contra, EDF, Mario, Super G&G, Soulblader, Castelvania... Contacter Frédéric, au (1) 45 55 05 75.

Département 75
Vds. Nes + manette + 4 jx (SMB3, TMHT, Robocop, Soltice) + revues : 900 Frs et sur GB : DD1 : 100 Frs. Contacter Francis, entre 18 et 19h, au (1) 42 46 85 70.

Département 75
Vds. jx SFC : Ghouls'n'Ghost, Contra Spirit, Mario, Joe and Mac... Contacter Daniel, au (1) 47 27 19 83.

Département 75
Vds. jx SFC : 450 Frs et Super Scope : 500 Frs. Vds. jx GB : 150 Frs pce. Contacter Bruno, au (1) 42 22 53 65.

Département 75
Vds. GB + 15 jx + 2 sacoches de rangement : 200 Frs (valeur : 3500 Frs sous garantie) ou contre 4 jx SFC. Téléphoner au (1) 43 64 70 39.

Département 75
Vds. jx SFC : 490 Frs pce + Super Scope pour Nes ou Famicom + adaptateur pour jx US. Contacter Bruno, au (1) 42 22 53 65.

Département 75
Vds. Nes + 8 jx (Zelda 2, TMHT...) + zapper + Nes Advantage : 1200 Frs. Contacter Bertrand, au (1) 40 67 92 97.

Département 75
Vds. Ach. Ech. jx SFC, CD Nec, Neo-Geo. Vds. et Ach. Neo-Geo, ou SFC. Téléphoner au (1) 42 29 25 89.

Département 75
Vds. GB + Megaman 2, Castelvania 2, Qix Mario, Tetris, Nemesis 2 : 950 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (1) 42 22 80 73.

Département 77
Vds. sur SFC : Zelda 3 et S Formation Soccer : 400 Frs pce, ou les 2 : 700 Frs. Contacter Frederic, au (16) 64 61 74 83.

Département 77
Vds. Nes + Nbrx accessoire : 600 Frs + 34 jx à 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 68 69 07.

Département 78
Vds. jx Nes et MS : 150 Frs, GB : 100 Frs. Contacter Vadim, au (16) 39 15 45 61.

Département 78
Vds. sur Nes 2 jx avec boites et notices : DD2 et Iron Sword : 200 Frs pce. Contacter Laurent, ou Hervé, au (16) 39 11 40 85.

Département 78
Vds. jx Nintendo : Rad Gravity : 250 Frs, Turtles : 200 Frs, Punch Out : 200 Frs. Téléphoner, au (16) 39 18 49 98.

Département 78
Vds. GB + Case Boy + 6 jx (Mario Land, Gremlins 2, Batman...) : 1300 Frs. Contacter Loic, au (16) 39 73 17 68.

Département 83
Vds. jx GB, notices et boites : D DRagon : 130 Frs, Tennis : 150 Frs, Ninja : 150 Frs, Solar Striker : 150 Frs, Duck Tales : 200 Frs, ou le tout : 750 Frs (valeur : 1210 Frs). Téléphoner au (16) 94 57 61 05.

P E T I T E S

Département 87
Vds. Nes + 2 manettes + 3 jx (S Mario 3) : 1000 Frs. Contacter Ludovic, après 20h, au (16) 55 68 79 33.

Département 91
Vds. jx GB : 175 Frs, boite et notice (Moto Crosman, Gargoyle, DD1...). Contacter Simon, sur le Région de paris, au (16) 60 80 05 33.

Département 91
Vds. GB + 4 jx (Golf, D Dragon, Tetris, Mario) : 800 Frs. Contacter Benoit, après 17h, au (16) 69 09 86 14.

Département 91
Vds. Nes + 2 manettes + 3 jx (Robocop, Turtles 1 et 2), ou contre Nec CD Rom, ou 1300 Frs à débattre. Contacter Frédéric, au (16) 60 84 19 00.

Département 91
Vds. Nes + 11 jx (Mario 3...) : 2500 Frs. Contacter Jean Baptiste, après 17h, au (16) 69 06 07 74.

Département 91
Vds. ou Ech. jx sur SFC (Aera 88, Goemon Fight, Exhaust Heat, Xardion...), jx sur MD : El Viento, Pit Fighter. Contacter Greg, au (16) 60 11 53 93.

Département 91
Vds. Nes + 1 jeu : 550 Frs. Vds. jx Nes de 200 à 250 Frs (SMB, Probotector, Life Force...), en TBE. Contacter Sylvain, après 19h, au (16) 69 01 97 56.

Département 92
Vds. Nes + 11 jx (Mario 3, Tic et Tac, Probotector...) : 1300 frs. Téléphoner au (1) 42 53 51 55.

Département 92
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + 10 jx (Mario 3, DD 2, Bataman, Zelda...) : 1500 Frs. Contacter Jean MIchel, au (1) 47 51 73 77.

Département 92
Vds. ou Ech. jx pour SFC et MD. Contacter Marc Petitier, au (1) 47 50 84 73.

Département 92
Vds. Nintendo 8 Bits + 2 manettes+ pistolet + 2 jx : 500 Frs. Contacter Adrien, au (1) 42 42 58 31.

Département 92
Vds. Nes + 3 manettes + 6 jx (DD 2, Rescue Ranger, Dr Mario...) : 1300 Frs à débattre. Contacter Guillaume, après 18h, au (1) 47 80 40 06.

Département 92
Vds. jx GB (Bart, Adams, Duke et Castel) prix interressant. Contacter Yohann, au (1) 47 74 92 84.

Département 93
Vds. ou Ech Nbrx jx Nes.. Contacter Ludwig, au (1) 43 03 66 97.

Département 93
Vds. Nes + 3 jx (Spy vs Spy, Tortues Ninja, Gremlins 2) + 2 manettes : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 08 38 18.

Département 93
Vds. Nes + 2 manettes + 4 jx (Tic et Tac, Punch...) + 1 joystick : 1100 (valeur : 1990 Frs). Contacter Marc Antoine, au (1) 43 32 06 11.

Département 94
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + 13 jx (Mario 1 et 2, Megaman 2, D Dragon...) : 2000 Frs, valeur : 5500 Frs. Contacter Patrick, au (1) 46 77 68 24.

Département 94
Vds. GB complète + 6 jx (Batman, D Dragon, Castelvainia, F1 Spirit...) en TBE : 1200 Frs. Contacter David, après 20h, au (1) 48 86 46 65.

Département 94
Vds. S Nintendo + 2 manettes + Mario 4, F Zero : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 48 77 38 99.

Département 94
Vds. 10 jx sur SFC de 200 à 300 Frs pce (Contra Spirit, Castelvania 4, Advanture Island...). Contacter Ho, après 20h, au (1) 49 41 00 19.

Département 94
Vds. jx SFC : Final Fight + CD : 500 Frs, JB King + Bombuzal : 500 Frs ADpus + F Zero : 350 Frs. Contacter Guillaume, après 17h, au (1) 48 85 36 24.

Département 95
Vds. Nes + Zapper + 7 jx : 1500 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 39 86 56 91.

Département 95
Vds. GB + 4 jx (Tetris...) : 1000 Frs, ou contre GG + 1 ou 2 jx. Contacter Alexandre, au (16) 30 32 24 92.

Département 95
Vds. GB + 4 jx (Moto, Wizardw...) : 800 Frs, ou autre GB + 5 jx (TMNT, D Dragon, Gargoyle Q...) : 1000 Frs. Contacter Murat, après 19h, au (16) 39 86 29 06.

Département 95
Vds. sur SFC : Sould Blader : 450 Frs, F Fight : 350 Frs. Contacter Régis, après 18h, au (16) 39 59 64 32.

Département 95
Vds. GB encore sous garantie + 4 jx et notice (B Bunny, Tetris...) : 1200 Frs. Contacter Loic, au (16) 39 81 56 08.

SEGA

Achat

Département 9
Ach. jx MD : Euro Club Soccer : 250 Frs, échange Lakers vs Celtics contre David Robinson. Contacter Frédéric, après 19h, au (16) 61 60 36 32.

Département 13
Ach. Ech. Vds. jx MD, posséde : Robocod, world Cup 90, Hellefire... Contacter Philippe, après 18h30, au (16) 42 59 58 55.

Département 44
Ach. MD + 3 jx : 100 Frs (Donald, ou T Force 3, Sonic...), ou échange contre MS + 6 jx et 3 manettes. Téléphoner au (16) 40 88 35 12.

Département 75
Ach. tous jx et consoles en TBE, Paris/Province, sur GG, MD, GB, S Nintendo, SFC, Neo-Geo. contacter Julien Thomas, 17 rue des écoles, 75005 Paris, ou au (1) 43 29 02 90.

Département 75
Ach. tous jx et consoles en TBE, sur Paris/province, sur GG, MD, GB, Super Nintendo, SFC, Nec, Neo-Geo. Contacter Julien Thomas, 17 rue des écoles, 75005 Paris, ou au (1) 43 29 02 90.

Département 77
Ach. Turbo Racing : 110 Frs, Tic et Tac : 120 Frs, Rad Raccer : 100 frs, F Boulder Dash : 110 Frs, ou contre Super of Road et Dragon Ball. Téléphoner après 19h, au (16) 64 32 36 38.

Département 78
Ach. jx MD (Bulls vs Lakers, EA Hockey, J Madden 92, Robocod). Ach. Super System Card Chek Adherents pour Clib Nec, MD. Téléphoner au (16) 34 89 29 84.

Département 78
Cherche adherant pour Club MD, Nec, S Nintendo. Ach. Ech. Vds. jx MD, Nec, S Nintendo. Vds. MS et GG. Contacter Chrisyophe, au (16) 34 89 29 84.

Département 92
Ach. sur MD : Super Real Basscketball : 250 Frs maxi, échange possible. Contacter Michael, au (1) 46 44 92 66.

Contact

Département 1
Ech. ou Ach. jx sur Mega CD et Nec Turbo GT. Contacter Anthony, au (16) 74 00 27 27.

Département 29
Ech. 8 jx MD + GB + 8 jx, contre Neo-Geo avec 1 jeu (Soccer Brawl). Contacter Benjamin, après 18h, au (16) 98 28 45 71.

Département 33
Ech. MD + 11 jx (Sonic, WB 5...) contre Neo-Geo + 4 jx. Contacter Bruno, au (16) 56 95 86 70.

Département 35
Ech. sur MD : J Madden 92, contre EA Hockey, Desert Strike, Populous, ou 688 Attack Sub... Contacter Nicolas, au (16) 99 30 23 02.

Département 59
Ech. sur GG : Berlin Wall contre Mickey ou autre jeu. Contacter Ludovic, au (16) 20 47 25 17.

Département 59
Ech. jx MD : plus de 30 jx différent. Vds. jx jx de 150 à 200 Frs. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 59
Ech. jx MD (+ de 30 différent), possibilitée de vente. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 67
Ech. jx GG, cherche : F Stary, Wond 5, Cristal Warrior... Ach. jx GB : 100 Frs pce. Téléphoner au (16) 33 25 62 08.

Département 75
Ech. MD + 5 jx, contre SFC + 2 jx. Contacter Adrien, au (1) 40 09 98 14.

Département 75
Ech. jx sur MD : Out Run, W Boy 3 et Golden Axe, recherche EA Hockey. Contacter Antoine, entre 15 et 19h, au (1) 45 66 09 15.

Département 76
Ech. jx MD : Sonic, R of Shinobi, Toe Jam and Earl, Spiderman... cherche Kid Chameleon et autre Hit. Contacter Mathieu, au (16) 35 82 71 30.

Département 76
Ech. ou Vds. jx GB : Duck Tales, Dragon's Lair, Chess Master, Paperboy, Nemesis 2, cherche les Final Fantasy et autres. Contacter Mathieu, au (16) 35 82 71 30.

Département 83
Ech. sur MD : Phantasy Dtar 3 contre S of Rage, ou Revenge of Shinobi. Contacter Fred, au (16) 94 96 42 14.

Département 91
Ech. Valis 3 Jap et Budokan Fra contre Vapor Jr ou Undea Line, Toki, W Boy 3 ou 5, Devil Crashou autre. Contacter Thomas, après 18h, au (16) 69 38 35 93.

Département 92
Ech. MS + 3 jx (Asterix, Alex Kidd, S Dancer), contre S Nintendo + S Mario World, ou vends : 1000 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 46 42 48 80.

Département 93
Sega club'93 : Fanzine, locations, échange, occasions, concours... depuis + de 2 ans. Contacter Anthony Sage, Sega Club'93, 36 rue Loubet, 93200 St Denis.

Département 95
Ech. sur MD Fra : Mickey, Sonic, Out Run, contre Marble Madness, W Boy 5, Alien 3, Terminateor, European Club Soccer et autre avec boites et notices en Français. Contacter Julien, dans le Val d'Oise, au (16) 39 95 02 07.

Département 95
Ech. sur MD : Moonwalker, contre R Thunder 2, Mercs, Hell Fire, Robocod, Out Run, Toki, S of the Beast, ou Kid Chameleon. Contacter Georges, au (16) 39 80 39 17.

Vente

Département 3
Vds. jx MD Fra : S of Rage : 300 Frs, Moonwalker : 200 Frs, Altered Beast : 100 Frs, ou échange contre Kid Chameleon. Vds. Cpc 6128 + 2 jx : 2500 Frs, ou contre jx MD. Contacter Michael, au (16) 70 47 16 44.

Département 6
Vds. jx MD de 100 à 300 Frs pce : Thunder Force 3, S Monaco GP, S of Rage Truxton. Contacter J Robert, au (16) 93 78 34 34.

Département 6
Vds. MD + 2 jx (World Cup, Thunder Force 2) : 1290 Frs, ou 990 Frs sans jx. sauf Sonic, ou échange contre SFC. Contacter Benji, après 17h, ua (16) 93 78 45 13.

Département 7
Vds. pour MS : pistolet + 3 jx de tir : 300 Frs, Thunder Blade : 200 Frs, D Dragon : 200 Frs et World Cup : 70 Frs. Contacter Michael, au (16) 75 94 73 69.

Département 12
Vds. MD + 2 manettes + 9 jx (Sonic, G Ghost, H Fire...) : 2000 Fra à débattre. Contacter Olivier, au (16) 65 45 00 65.

Département 13
Vds. MD + Sopnic, Gynoug, Fantastick : 1500 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 91 42 13 44.

Département 13
Vds. jx MD (Moonwalker, Alt Best, Phantasy Star 2) de 120 à 250 Frs. Vds. jx MS (S Dancer, R Type, G Axe), de 150 à 200 Frs. Contacter Jeremy, au (16) 42 28 75 84.

Département 22
Vds. MD + 4 jx : 1000 Frs. Contacter Frédéric, vres 18h, au (16) 96 41 02 74.

Département 24
Vds. MS 8 bits : 250 Frs, jx MS (Sonic, Mickey...) : 150 Frs pce. Contacter Nicolas, après 19h, au (16) 53 51 26 13.

Département 25
Vds. MD internationale + 3 jx (Sonic, Forgotten World, S of Rage) + 1 pad, sous garantie : 1600 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 81 50 58 91.

Département 26
Vds. MS 1 + 2 pad + jx : 300 Frs. Contacter Jeremy, après 19h, au (16) 75 53 31 45.

Département 28
Vds. jx MS de 60 à 290 Frs + de 21 titres. Téléphoner après 19h, au (16) 37 34 06 21.

Département 28
Vds. jx MD : Phantasy Star 3 : 350 Fsr, Shining Darkness : 250 Frs, Spiderman : 200 Frs, Budookan : 200 Frs, Art Alive : 150 Frs et J Madden : 200 Frs. Contacter Manu, au (16) 37 82 13 20.

Département 31
Vds. MD + Shadouw Dancer et 4 autres jx + adaptateur jx + adapteur pour jx Jap : 1500 Frs. Contacter Frédéric, après 20h, au (16) 61 89 79- 76.

Département 31
Vds. MS + 2 manettes + 15 jx (Sonic, S Monaco GP, Moonwalker...). Vds. Lynx I + adaptateur secteur + California Games + MS Pacman. Téléphoner au (16) 61 20 31 03.

Département 31
Vds. MD Jap (TBE) : 850 Frs (+ Eswat et 1 manette). Vds. W Boy 3 + Pro 2 : 200 Frs. Vds. 7 jx de 200 à 250 Frs, le tout à débattre. Contacter David, au (16) 61 85 83 36.

Département 32
Vds. jx MS, acheté entre novembre 91 et mai 92, faire offre honnette, possibilité de vente par lot ou échange le tout contre CGX + jx. Contacter Yannick, au (16) 62 64 82 51.

Département 33
Vds. sur MD Fra : Phelios : 250 frs et Kid Chameleon : 300 Frs port compris, pas d'échange possible. Contacter Laurent, au (16) 56 83 98 22.

Département 36
Vds. jx MD : The Immortal, J Pond...., ou échange contre autres jx. Contacter Cyril, de 17h30 à 19h, au (16) 54 31 01 91.

Département 36
Vds. Fantasia sur MD : 300 Frs à débattre. Contacter David Marechal, au (16) 54 38 80 28.

Département 38
Vds. MD Fra + 8 jx + 2 manettes : 2700 Frs, valeur : 4400 Frs, Lynx + 8 jx : 1200 Frs. Uniquement dans la région de Grenoblr. Téléphoner au (16) 76 22 64 84.

Département 38
Vds. MS 2 + 1 pad + 3 jx (G Axe, ALex Kid 1...) : 590 Frs, Vds. GX 4000 + 2 joypad + 2 jx : 390. Téléphoner au (16) 76 53 50 51.

Département 38
Vds. jx MD : Road, Star Flight, F22 Interceptor, S Dancer de 250 à 300 Frs pce. Téléphoner au (16) 76 55 93 76.

Département 38
Vds. MS : 250 Frs (avec manette et 1 jeu). Vds. jeu Nec : Barumba : 150 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 76 27 14 60.

Département 41
Vds. MS + lunettes 3D + pistolet Light Phaser + 20 jx : 3000 Frs. Téléphoner de 14 à 20h, au (16) 54 96 66 66.

Département 42
Vds. jx MD Jap et Fra, ou échange contre jx SFC, ou Neo-Geo faire offre. Vds. SGX + 4 jx : 1290 Frs. Contacter Eric, au (16) 77 38 60 53.

Département 44
Vds. jx MD : Sonic.... : 260 Frs. Vds. jx Neo-Geo et SFC. Contacter David, au (416) 40 69 68 50.

Département 44
Vds. MD TBE (sous garantie) + 4 jx (Sonic, Mickey...) : 1350 Frs (valeur : 2300 Frs) ou contre SFC + 1 jeu. Contacter Sébastien, au (16) 40 50 08 06.

Département 46
Vds. GG + 2 jx (Columnus, Mickey) : 800 Frs. Contacter Thomas, après 18h, au (16) 40 06 76 64.

Département 49
Vds. MS + 5 jx : 700 Frs, valeur : 1700 Frs. Contacter Adrien, au (16) 41 44 62 73.

Département 49
Vds. 4 jx mD (Spiderman, XDR, Wrestle War, Ghostbuster) : 200 Frs pce. Contacter Alexandre, au (16) 41 67 81 25.

Département 53
Vds. Shining in the Darkness : 300 Frs (VF). Contacter Cédric, au (16) 43 53 58 03.

Département 57
Vds. MS + 15 jx + pistolet : 1000 Frs. Ech. jx GG : Mickey, Monaco GP... Ach. Mega CD : 1850 Frs. Contacter Pierre Gasser, 12 rue du chateau, 57400 Sarrebourg, ou au (16) 87 23 70 17.

Département 57
Vds. MD + 10 jx : 2500 Frs, ou jx séparement entre 200 et 300 frs. Contacter Arnaud, au (16) 87 51 80 66, ou 87 51 92 69.

Département 57
Vds. MD + 1 jeu : 700 Frs. Vds. Strider : 200 Frs. Téléphoner au (16) 82 53 54 05.

Département 57
Vds. MD + 2 joysticks + adaptateur pour jx Jap + 12 jx (Sonic, S of Rage...) : 3500 Frs. Contacter Arnaud, après 18h, au (16) 87 76 77 92.

Département 59
Vds. MSX2 + 20 jx et vends magazine : 10 pce + 5 Frs de port. Téléphoner au (16) 20 09 64 83.

Département 59
Vds. MD Jap (60 Mhz) + 2 manettes + 1 jeu : 900 Frs. Téléphoner, au (16) 28 41 71 02, ou 20 56 80 67.

Département 62
Vds. jx MD : Quackshot : 300 Frs, Gynoug : 250 Frs, Eswat : 150 Frs, Alien Strom : 250 frs, Shadow Dancer : 250 frs, Golden Axe : 150 frs. Contacter Christophe, au (16) 21 29 18 67.

Département 62
Vds. jx Jap sur mD : DJ Boy, Ghosbuster, Magical Boy : 190 Frs pce. Contactuer Manuel, au (16) 21 39 95 70.

Département 62
Vds. MD Jap + 9 jx + 2 pads + alimentation + péritel + cable HiFi : 3000 Frs (ou vente séparée). Contacter Olivier, au (16) 21 02 29 06.

Département 63
Vds. ou Ech. Altered Beast et Out Run, contre Tennis Ace, ou Mickey, ou Moonwalker, prix à débattre. Contacter Thomas, au (16) 73 73 13 17.

Département 69
Vds. jx MS (Bonzana, Mickey) : 150 Frs pce ou 250 Frs les 2. Contacter Florian, au (16) 78 35 77 64.

Département 69
Vds. sur MD, Two Crud Dudes : 350 frs, EA Hockey : 300 Frs, Quackshot : 350 Frs, Rolling Thunder 2 : 300 Frs, Mickey : 250 Frs. Contacter Basile, au (16) 78 56 32 63.

Département 69
Vds. sur MD : Sonic, Robocod : 700 Frs, adaptateur Jap. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 78 44 23 79.

Département 72
Vds. Sonic sur MS : 180 Frs. Contacter Samuel, au (16) 43 86 16 46 HR.

Département 72
Vds. MS + 2 manettes + laser + Vigilante et The Ninja : 900 Frs. Contacter Yoann, au (16) 43 93 32 69.

Département 73
Vds. MD Fra + 3jx + 2 manettes : 1500 Frs. Contacter Stéphane, le week-end ou en vacances, au (16) 79 08 31 74.

Département 74
Vds. MD + 7 jx (eA Hockey, Quackshot, T Force 3...) : 22300 Frs, ou échange contre Neo-Geo. Téléphoner au (16) 50 02 44 02.

Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 3 jx (Mercs, Toki, Desert Strike) + 3 jx GB (Hyper Lode Runner, NFL, TMNT) : 1745 Frs, valeur : 3291 Frs. Téléphoner au (1) 40 54 92 62.

Département 75
Vds. MD + 5 jx (Qshot, Mickey, Hell Fire, Altered Beast...) : 1800 Frs ou jx séparés entre 200 et 250 Frs. Contacter Mr Guyot, de 19 à 20hr, au (1) 40 33 12 49.

Département 75
Vds. jx MD : Road Rash et Mercs : 300 Frs pce, sur Paris, échange possible. Contacter Jean, au (1) 45 20 65 29.

Département 75
Vds. Monaco GP sur GG, Spiderman, Fortress, Burai Fighter, Double Drive sur GB : 150 Frs pca. Contacter Joe, au (1) 45 77 71 66.

Département 75
Vds. sur MD : Pro 2, 15 jx Fra ou Jap (Mickey, Madden, Marvel Land...) de 200 à 300 Frs. Contacter Gregory, au (1) 45 00 88 59.

Département 75
Vds. 2 jx Mega CD : 300 Frs pce. Vds. moniteur couleur : 700 Frs à débattre. Contacter Marc au (1) 42 62 67 78.

Département 75
Vds. jx MD CD : Solfeace, Earnest Evans, Heavynova : 300 Frs pce. Vds. jx MD. Vds. Super Soccer sur S Nintendo : 350 Frs. Ech jx CD Nec. Téléphoner au (1) 45 53 86 79.

Département 75
Vds. MD + 2 pads (dont un compétition Pro + 8 8 (S of Rage, James Buster Boxing, S Real Basketball, G Axe, Strider, S Thunderblade, Altered Beast, Hard Drivin) : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 45 06 15 93 en cadeau : un Amstrad Cpc 464 couleur + 2 joys + 47 jx originaux.

Département 75
Vds. ou Ech. sur MD : Hard Driving, Moonwalker, PS 2 et 3, Forgotten World, Populous. Contacter Patrick, après 19h, au (1) 42 05 90 72.

Département 75
Vds. MD Fra + 8 jx (S of Rage, Shinobi...) : 1200 Frs. Contacter Cyril, au (1) 42 00 36 29.

Département 75
Vds. GG + 7 jx (Mickey, Shiniobi, Monaco...) + transfo : 1900 Frs, (valeur : 2500 Frs), à débattre. Contacter Yoram, le soir, au (1) 40 18 32 05.

Département 75
Vds. MD Jap + 2 manettes + 5 jx (Dynamite Dux, Popoulus, Immortal...) : 1600 Frs. Contacter David, au (1) 42 78 28 40.

Département 75
Vds. MD Jap + 13 jx : 3000 Frs + 2 manettes. Contacter Christophe, au (16) 60 28 79 88.

Département 75
Vds. MD Jap + 6 jx (Sonic, Toe Jam, Mickey...) + 2 pads, le tout en TBE : 1700 Frs à débattre. Contacter Alexandre, sur Paris, au (1) 47 05 85 41.

Département 75
Vds. MD (sous garantie) + 23 jx (Sonic, Desert Strike...) : 8000 Frs (valeur : 12500 Frs). Contacter Larry, au (1) 42 06 00 65.

Département 76
Vds. Budokan, Ghouls'n'Ghost : 300 Frs, Thunder Force 2, Golden Axe : 200 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 35 58 70 82.

Département 76
Vds. sur MD : Populous : 320 Frs + codes, World Cup Italia : 250 Frs. Contacter Patrick, au (16) 32 90 08 17 ou au (16) 98 96 03 77.

Département 76
Vds. Ech. jx MD sur région 76 uniquement. Téléphoner au (16) 35 73 70 94.

Département 77
Vds. MD + 7 jx (S of Rage, Pat Ridley Basket...) + GB + 5 jx (Mario, Picsou...) : 2500 Frs. Contacter Jérémy, au (16) 64 41 81 58.

Département 77
Vds. MD JAp + 2 manettes Pro 2 + 2 jx (G Axe et Monaco GP) : 990 Frs. Contacter Julien, le week-end, au (16) 64 22 90 98.

Département 77
Vds. MD Fra sous garantie + 2 pads + 3 jx (S of Rage, Mickey et Dark Castle) : 1250 Frs. Contacter Stany, après 18h, au (16) 60 26 80 66.

Département 77
Vds. MS + jx (Alien Storm, Rastan...) : 850 Frs, les jx de 50 à 200 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 60 17 94 39.

Département 77
Vds. jx MD : Might and Magic, Sonic, Quackhot, Devil. Contacter Christian, au (16) 64 34 19 80.

Département 77
Vds. GG, W Boy, SS Shinoni, Out Run, battery, transfo : 1500 Frs. Contacter Bertrand, après 17h, au (16) 60 60 59 61.

Département 77
Vds. MD + 1 apd + arcade power + 10 jx (S of Rage, Quackshot...) : 3000 Frs, ou échange contre Neo-Geo + 2 manettes + 1 jeu. Téléphoner au (16) 64 26 26 16.

Département 77
Vds. jx MS : Sonic : 200 Frs, California GM, Kung Fu Kid, Rescue Mission, Tunder Blade, Choplifter : 150 Frs pce.

PETITES ANNONCES

Contatacter Fabrice, après 18h, au (16) 60 26 50 85.

Département 78
Vds. sur MD : Strider, S Monaco GP : 250 Frs, F3 : 300 Frs, ou contre Pit Fighteer, ou Hell Fire, ou Gynoug. Contacter Paul, au (16) 39 50 69 34.

Département 78
Vds. MD Fra + S of Rage, Jewel Master + 1 manette : 1300 Frs. Contacter Driss, après 17h30 la semaine, au (16) 39 74 75 39.

Département 78
Vds. MD + Out Run : 950 Frs, Vds. MD seule : 690 Frs et Out Run : 290 Frs. Téléphoner au (16) 39 73 07 86.

Département 78
Vds. sur MD : Golden Axe 2, et Street of Rage : 275 Frs pce. Téléphoner après 17h, au (16) 30 21 44 83.

Département 78
Vds. MS + 3 jx (Alex kidd, Power Strike, Donald) : 700 Frs. Téléphoner au (16) 30 91 09 67.

Département 78
Vds. MS + 5 jx (Sonic, Mickey, Moonwalker...) : 1500 Frs, ou échange contre SFC + 1 jeu. Téléphoner au (16) 34 89 70 61.

Département 78
Vds. jx MD (Mickey, Zoom, Columns, Dick Tracy), Ach. ou Ech. jx Neo-G[redacted] achéte S Nintendo. Contacter [redacted] (16) 39 69 22 69.

Département 79
Vds. MD + [redacted] 1290 Frs. Co[redacted] au (16) 49 04 88[redacted]

Département 81
Vds. jx MD : Sonic, S Monaco : 250 Frs, S Dancer : 200 Frs, A Beast : 100 Frs, jx MS : S Monaco, H Champ, D Dragon : 150 Frs. Téléphoner au (16) 63 98 52 40.

Département 84
Vds. MD avec Sonic, S of Rage, Monaco GP, J Douglas Boxing + Arcade Power Stick : 1800 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 90 78 13 93.

Département 84
Vds. jx MD : Budokan : 350 Frs, Moonwalker : 300 Frs, Wrestle War : 300 Frs, Quackshot : 250 Frs, Mystic Defender 250 Frs... Ech. jx et adaptateur MS. Contacter Thibault, au (16) 90 38 16 39.

Département 87
Vds. jx MS (Golden Axe, A Beast, World GP) entre 100 et 150 Frs. Ach. sur MD : El Viento, G Axe 2, Robocd, et S of the Beast. Téléphoner au (16) 55 50 19 34.

Département 91
Vds. MD Jap : 500 frs. Vds. jx [redacted] Eswat : 200 frs, Sword : 25[redacted] 280 Frs, Alex Kid : 200 [redacted] : 230 Frs. Téléph[redacted] (16) 69 40 74 [redacted]

Dépa[redacted] 400 [redacted] ontacter [redacted] Paris et sa [redacted] 6 52.

[redacted] 91 [redacted] II + Mickey, W Boy 2, After [redacted]ner, Monaco GP, Ninga et Hang on : 800 Frs. Contacter Fabrice Couchet, au (1) 45 83 56 10.

Département 91
Vds. sur MD : Strider : 250 Frs, Batman : 250 Frs, Spiderman : 220 Frs, Mickey : 240 Frs, Shinobi : 200 Frs. Vds. Lynx + cal games : 450 Frs. Vds. sur MS : Shinobi, D Dragon... 150 Frs pce. Contacter Stéphane, au (16) 69 41 91 79.

Département 92
Vds. Nes Vds. MD Fra sous garantie + jx (Kid Chameleon...) : a bon prix. Téléphoner au (1) 46 30 29 75.

Département 92
Vds. jx MD : Winter Games : 250 Frs, F22 : 250 Frs, Raiden Trad : 200 Frs. Contacter Fred, en journée, au (1) 40 84 33 29.

Département 92
Vds. J Madden 92 sur MD : [redacted] (jamais utilisé), échang[redacted] Contacter Lou, après [redacted] 85 91.

Départ[redacted] Vd[redacted] S [redacted] 0 Frs. [redacted] 25 78 94.

[redacted] anettes + 4 jx, ss garan- [redacted] cter Roger Cedric, le matin, [redacted] 46 66 16 51.

Département 92
Vds. MD + 7 jx + arcade power stick + joystick. Contacter Sébastien, au (1) 47 75 36 64.

Département 92
Vds. MD Fra, ss garantie + Sonic, Sword of Vermillon, Vaportrail, Exile, Beast Warrior, le tout en TBE : 2200 Frs. Contacter Joe, au (1) 47 68 92 07.

Département 93
Vds. MD Fra + 4 jx et 2 manettes entre 1350 et 1400 Frs. Contacter Gwenael, au (1) 48 61 03 17.

Département 93
Vds. GG + 6 jx (Sonic, Donald...) + loupe + transfo : 1700 Frs, valeur : 2800 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 48 48 03 05.

Département 93
Vds. MD Jap + 4 jx (Phantasy Sta[redacted] : 1400 Frs ou contre SFC[redacted] Contacter Rodolphe, au [redacted]

Département 9[redacted] Vds. 4 j[redacted] Stor[redacted] Frs. [redacted] au (1) 43 [redacted]

[redacted] J Madden 92, Road Rash, [redacted]c Defender... de 200 à 280 Frs. [redacted]éléphoner après 19h30, au (1) 43 85 79 85.

Département 93
Vds. MD Jap + 10 jx + pad + arcade power stick, en bon état : 3200 Frs (valeur : 5300 Frs). Contacter Emmanuel, après 18h, au (1) 48 55 29 09.

Département 94
Vds. W Boy 5, El Viento : 350 Frs et Immortal : 300 Frs. Vds. Pengo + Mickey, Battery pack : 250 Frs sur GG ou le tout contre 2 jx MD. Contacter Tong, au (1) 43 78 52 00.

Département 94
Vds. GG + 2 jx (Sonic et Columns) + sacoche : 900 Frs. Ach. Mega CD sans jx : 1800 Frs. Contacter Frederic, au (1) 43 94 11 15.

Département 94
Vds. Jx MD entre 200 et 250 Frs et jx CGX : 200 Frs. Contacter Olivier, au [redacted] 48 86 77 75.

Département 94
Vds. jx MD Fra [redacted] 3, G'n Ghos[redacted] Contac[redacted] e 150 Frs. [redacted] converter + 14 [redacted] Contacter David, au [redacted] 0.

[redacted]partement 94
Vds. jx MD de 200 à 300 F. Contacter Philippe, au (1) 48 84 17 70.

Département 94
Vds. MD (ss grantie) + 2 manettes + 2 jx (Sonic et Moonwalker) : 1000 Frs à débattre. Contacter Xavier, au (1) 45 99 12 30.

Département 94
Vds. toutes consoles Nec Nes, SFC... Contacter Cyril, tous les jours après 18h, au (1) 48 98 07 89.

Département 94
Vds. jx MD : Thunder Force 3, Mickey, Eswat, Strider, Mystic Defender... 200 Frs pce. Téléphoner au (1) 43 74 13 60.

Département 94
Vds. MD Jap + 7 jx (Gynoug, Sonic, EA Hockey..) + 2 manettes : 2500 Frs. Contacter J Marc, après 18h, au (1) 48 80 94 48.

Département 95
Vds. MD Jap ss garantie + 2 joys + 11 jx (Sonic, Quackshot...) : 2500 Frs. Contacter William, au (16) 39 60 70 38.

Dépa[redacted] tion secteur : [redacted] 500 Frs. [redacted] 30 32 37 34.

[redacted] 95 [redacted] G (sous garantie) + adaptateur [redacted]ecteur et voiture + Wide Gear + sacoche + 6 jx (Sonic, Mickey, Shinobi...) : 2200 Frs. Téléphoner au (16) 34 17 46 17.

Département 95
Vds. MD + 2 manettes + 10 jx (Mickey, Sonic, T Force 3, S of Rage...) : 3000 Frs. Contacter Fabien, après 18h, au (16) 39 90 48 38.

Département 95
Vds. jx MD entre 150 et 250 Frs. Contacter Laurent, au (16) 39 85 72 02.

Département 95
Vds. jx MD : Thunder Force 3, Rolling Thunder 2, Sonic, S of Rage, Mercs, Aliens Storm : 280 Frs pce. Contacter JP, au (16) 39 95 21 58.

Ventes

Département 95
Vds. MD Jap + 2 pads + 8 jx (Sonic, Quackshot...) : 2000 Frs + 2 jx Nes (Dragon Ball et Donkey Kong Junior) : 350 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 39 53 31 08.

VERSION FRANÇAISE

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N°11 qui sortira vers le 15 Juillet. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 11

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

ABUS DANGEREUX

LE MAGAZINE DU CULTURE ET LES LOISIR

JOURNAL DRÔLE

LE FILS DU RETOUR DE LA REVANCHE DE L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE

LE N°1

EST EN VENTE PARTOUT!

16 PAGES GRAND FORMAT! TOUT COULEUR, SANS PUB!

(bonne surprise pour ceux qui se sont abonnés et à qui on avait promis 12 pages!)

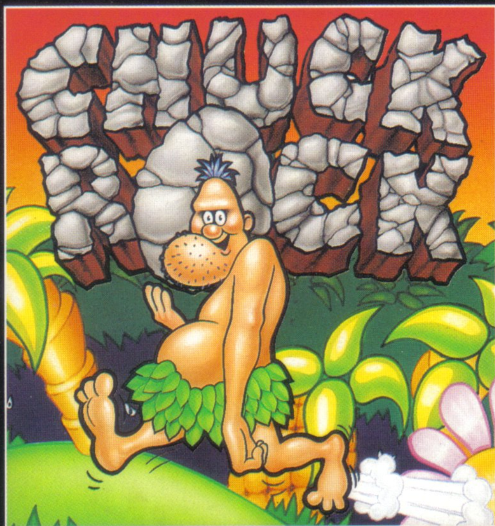
NE LE RATEZ PAS!

Sinon, vous risqueriez de le rater!

10 FRANCS SEULEMENT!

Jeu: combien y a-t-il de points d'exclamation dans cette page?

UNGA BUNGA!



Orphélia, la femme de ce gros bonhomme préhistorique nommé **Chuck Rock,** a été **kidnappée** par le méchant **Gary Gritter.** Chuck pourra-t-il courrir, sauter et donner des **coups de bide** pour se frayer un chemin tout au long de ces 5 niveaux formidablement excitants mais **truffés** de dizaines de **dinosaures** débiles et de surprises à gogo? Ou bien, devra-t-il voir son amour se briser sur les rocs?

Disponible sur **Sega Megadrive** et **Master System,** CHUCK ROCK comprend......

- **UNE ANIMATION DIGNE D'UN DESSIN ANIME**
- **UNE MUSIQUE ET DES EFFETS SONORES EXUBERANTS, TRES "ROCK"**
- **UNE ACTION COMPLETEMENT PRE-HYSTERIQUE**
- **CINQ NIVEAUX FOLLEMENT DROLES**

CHUCK ROCK - Une nouvelle **création remarquable** de **Virgin Games.**



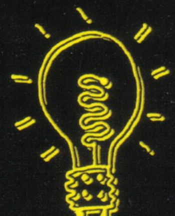




SEGA







virgin games- immaculate concepts